

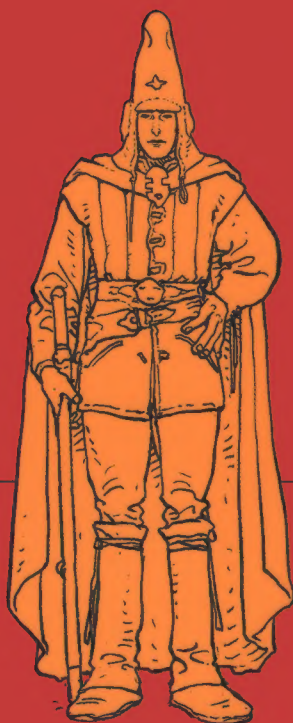
MOEBIUS

ARZAK

DESTINATION TASSILI

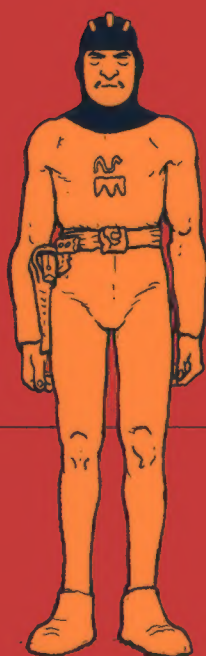
CORPUS FINAL





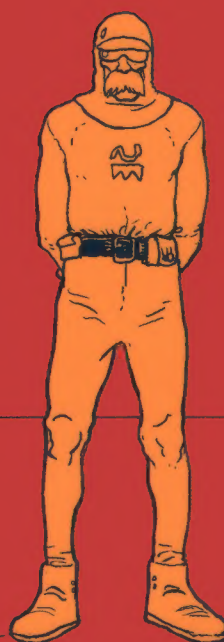
ARZAK

Arpenteur sur Tassili, il a pour mission de trouver l'anomalie



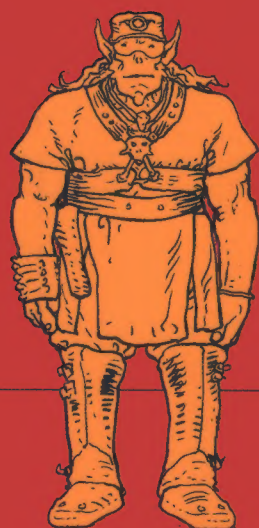
XING WANG XU

Commandant du Tronic Rapadoo



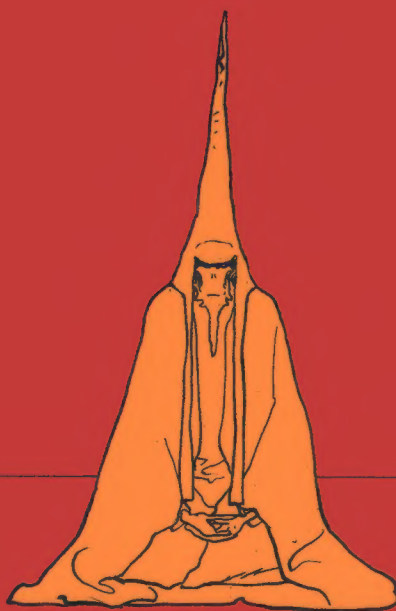
JOANSSON

Commandant en second du Tronic Rapadoo



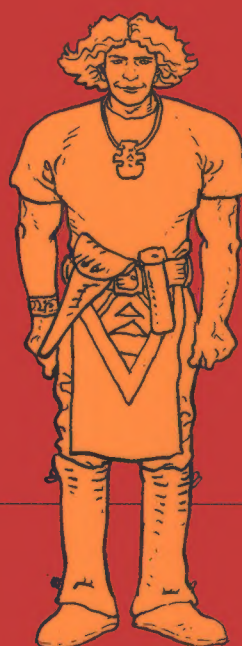
KIMORG BARBAX

Chef des pirates werg et commandant du Ténébrax



ARK-LE-SEUL

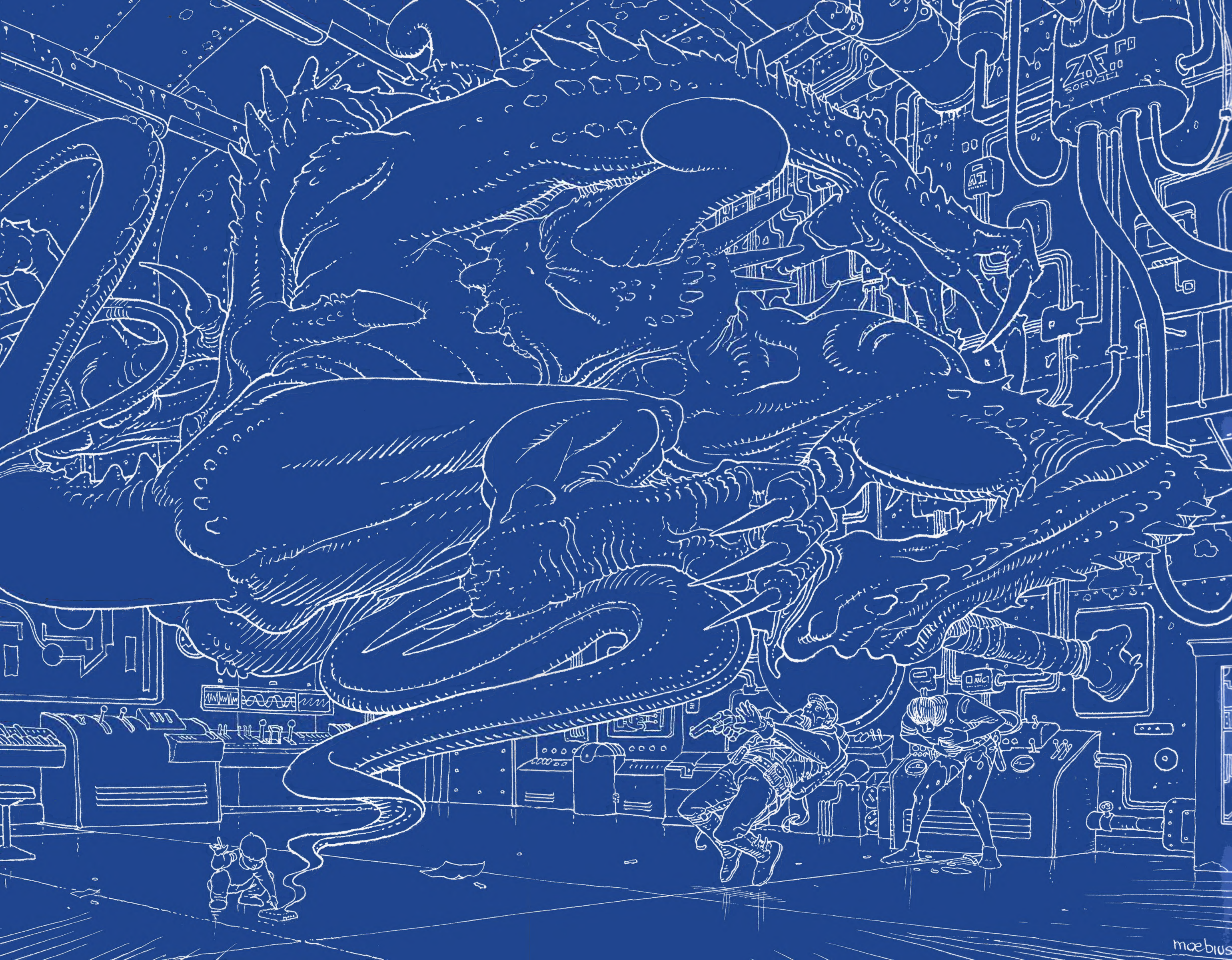
Dernier techno-chaman de l'Empire werg



ETTOM GOANPYM

Chef de la milice de Redmont





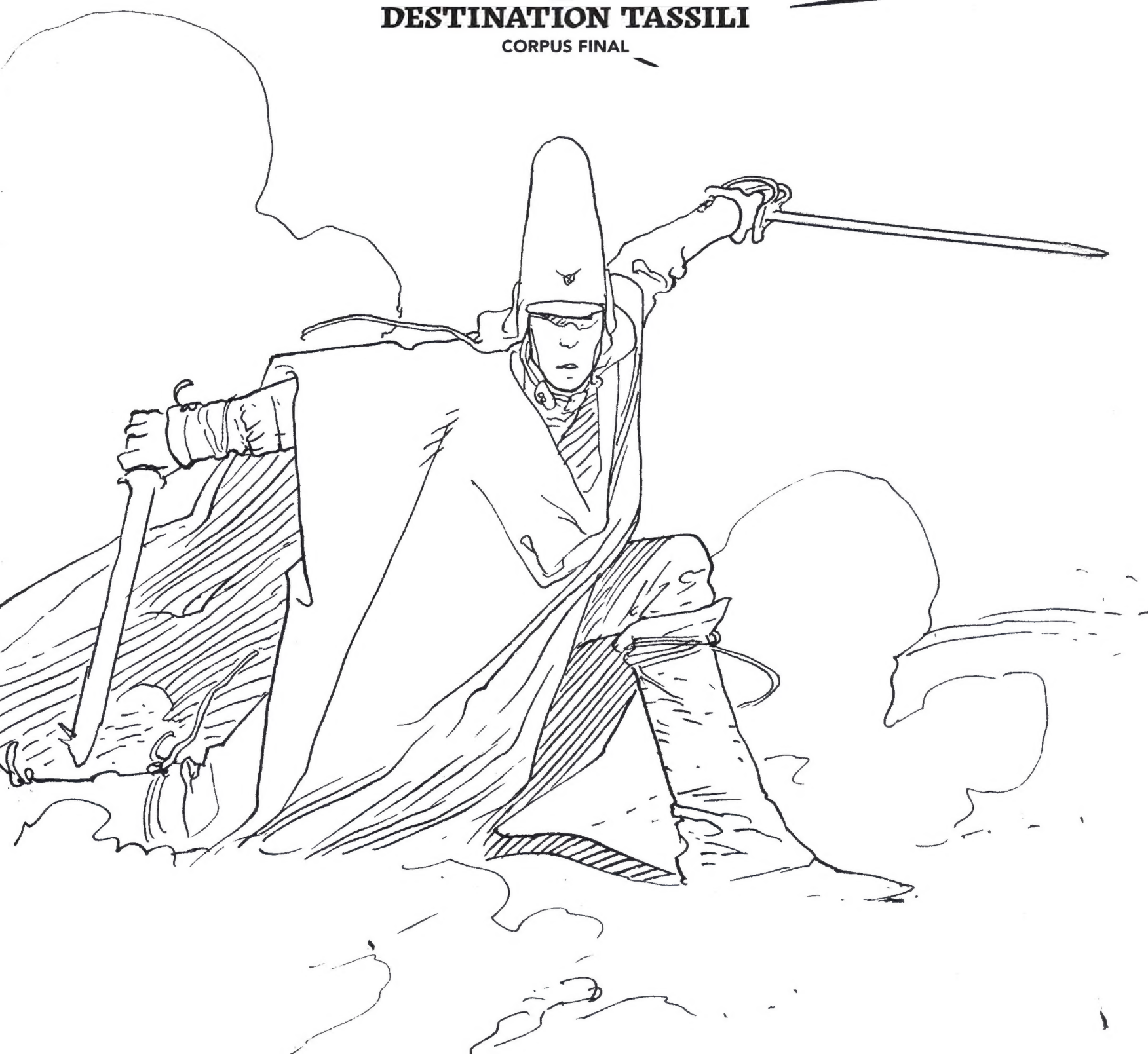


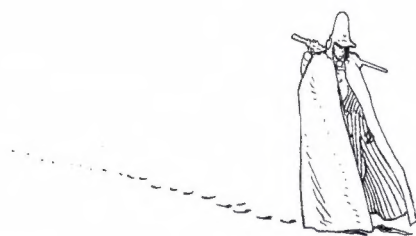
MOEBIUS

ARZAK

DESTINATION TASSILI

CORPUS FINAL





Arzak : Destination Tassili
Corpus Final

*

Versions alternatives :

Première édition d'Arzak *Destination Tassili* - Tome 1 publiée en 2009.

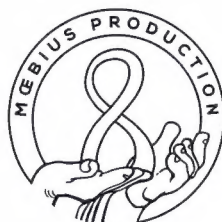
Première édition d'Arzak *l'Arpenteur* publiée en 2010.

Les polices utilisées dans cet ouvrage sont la **KATARI**, l'**AVENIR**, la **TINY5**,
la **PP MONDWEST** et la **COURIER SCREENPLAY**

La première partie de ce livre est imprimée sur du papier **Arctic Volume Ice 170g**
et la seconde partie sur du **Munken Pure Rough 170g**.

Achevé d'imprimer en janvier 2025 par l'imprimerie Pollina, en France.
Correction des textes: Chloé Pierre

Dépôt légal : janvier 2025
ISBN : 9-782-908-76675-2 / 01

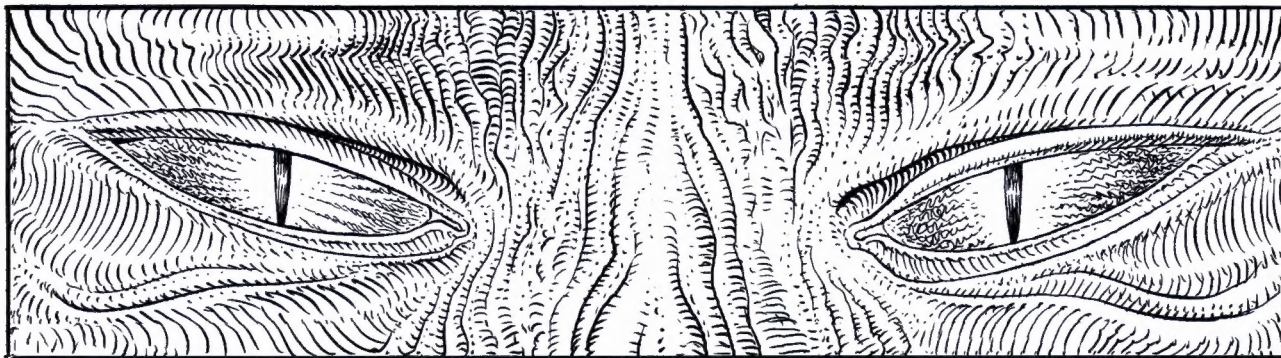


© Moebius Production 2025
27 rue Falguière — 75015 Paris
infos@moebius.fr

*Il est strictement interdit, sauf accord préalable et écrit de l'éditeur,
de reproduire (par photocopie ou numérisation) partiellement ou totalement
le présent ouvrage, de le stocker dans une banque de données ou de le communiquer
au public, sous n'importe quelle forme.*

ARZAK, GARDIEN DES MONDES

Une préface écrite
par Isabelle Giraud



REGARDEZ ! Revoilà Arzak qui traverse le ciel de nos pages sur son beau ptérodelphe... Telle une étoile filante, il annonce toujours un bon présage. Son cri tribal et sauvage nous appelle au réveil des forces surnaturelles qui sommeillent en nous, terrassant tout ennemi alentours.

Voilà cinquante ans que le guerrier solitaire hante l'esprit des amateurs éclairés à travers le monde, et peut-être au-delà — puisqu'on connaît aujourd'hui sa nature hybride mi-terrestre, mi-extraterrestre. Mais notre héros ne doit pas s'attarder dans les contrées qu'il surveille. Sa survie est entre ciel et terre, dans l'immensité du mystère. Jean l'a imaginé parcourir un si vaste monde qu'il l'a condamné à apparaître et disparaître à chaque mission accomplie, sans jamais trouver d'autre but que de continuer, infatigable, à veiller sur les galaxies.

Peut-être qu'entre deux aventures éditoriales, Arzak rejoint son créateur, dans l'étrange monde des esprits; peut-être qu'ensemble, ils veillent sur nous tandis qu'à Mœbius Production, sur cette Bonne Vieille Terre (BVT), notre travail continue.

Pour cette quête fascinante nous avons rassemblé, grâce à nos archives et nos connaissances du contexte créatif de cette série, les éléments de *Destination Tassili*, une œuvre pensée à l'origine en trois parties mais dont la dernière n'est qu'esquissée. Les sources parcourues pour composer cet ouvrage sont les textes de Jean — des

scénarios, des notes écrites dans des carnets, des bloc-notes et des coins de page — et mes propres souvenirs autour des projets d'édition et de films.

C'est pourquoi cette publication « corpus » revêt une forme si particulière et propose une expérience de lecture en plusieurs temps. D'abord, par la (re)lecture d'*Arzak l'Arpenteur* dans sa version colorisée à l'ordinateur, en commençant par l'image, par le dialogue ou par les deux en même temps. En continuant, on découvrira la très belle suite en noir et blanc, sans paroles, dessinée à l'encre de chine et retravaillée par endroit à l'ordinateur. Et enfin, en visualisant la fin aux multiples fils d'intrigues et de dénouements, dont nous n'avons que la trace écrite, pas tout à fait fixée.

N'hésitez pas à vous attarder à chaque page, à chaque case. Le sens de l'histoire vous sautera alors au cerveau, par la grâce du dessin et avant même de lire le texte. Car dans l'œuvre de Jean, tout circule dans une dimension musicale et intuitive, si caractéristique de son talent à créer une forme de silence graphique. Ses rêves viennent s'inscrire à jamais dans notre mémoire, et suscitent en nous le désir de revenir parcourir ses lointaines contrées imaginaires. Alors enfourchez votre ptérodelphe, cher lecteur, le voyage commence...





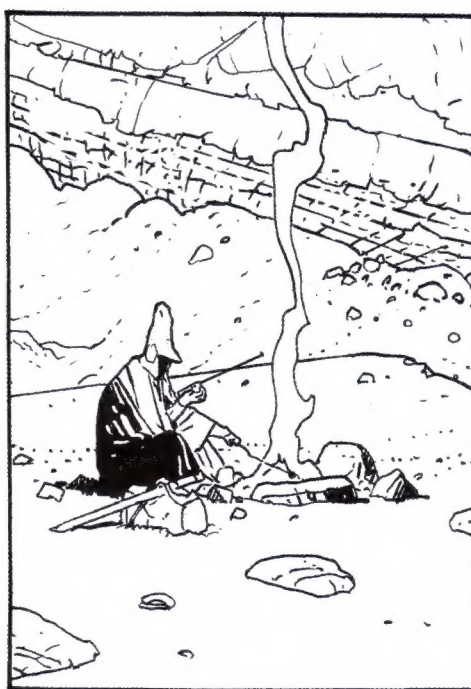
ARZAK

DESTINATION TASSILI



Tome 1

ARZAK
L'ARPENTEUR



MOEBIUS

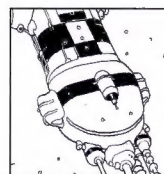
L'espace profond...
Route de Transit XR-731.

Un vaisseau de la Confédération Desmezz : le Tronic Rapidoo.

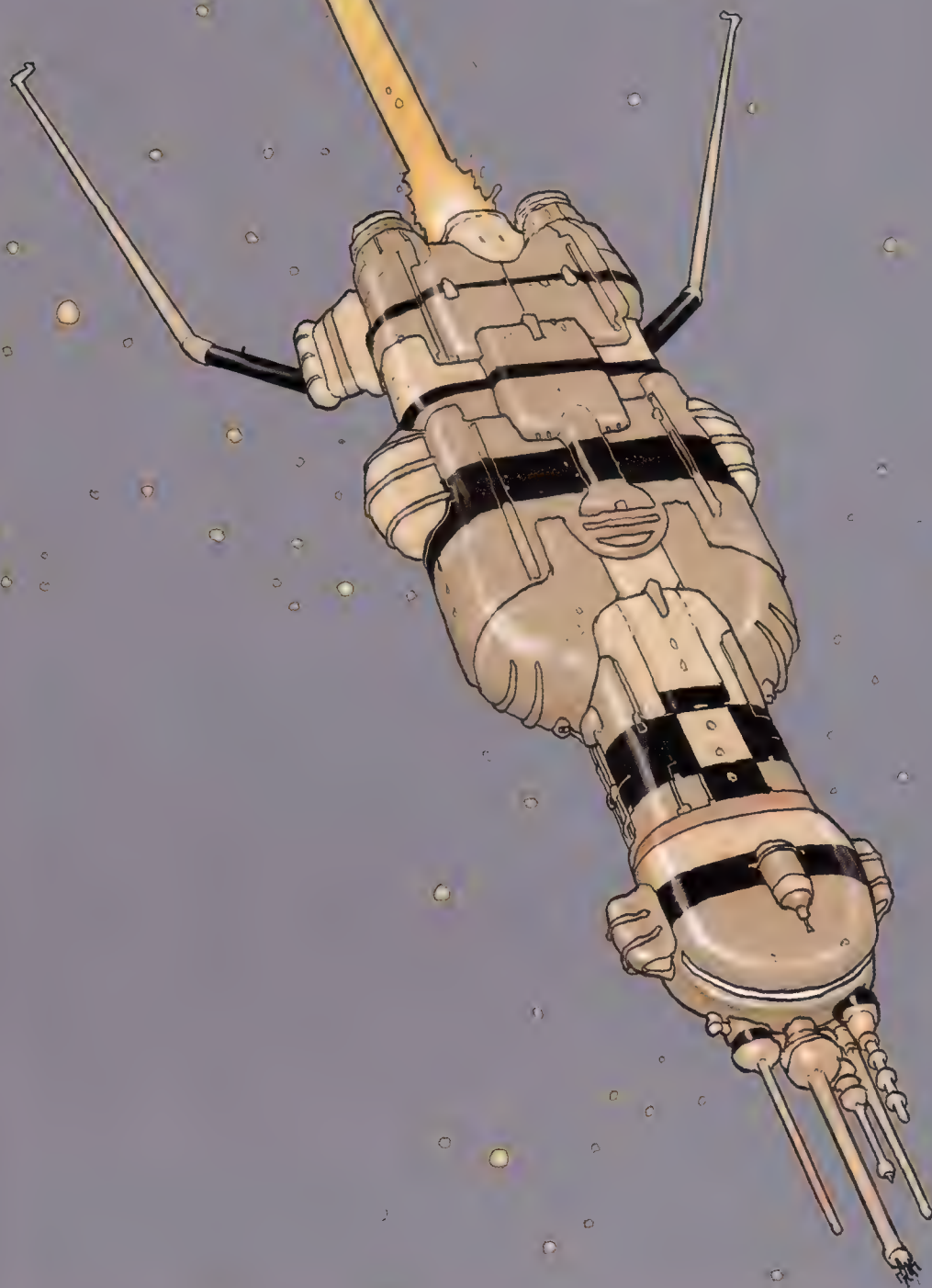
Commandement : Xing Wang Xu. Vitesse : 7 Néomachs.
Destination : Hildo, capitale de la confédération.

COMMANDANT XING : Plus vite, *plus vite !*

PILOTE DU RAPIDOO : Impossible, commandant ! Les tenseurs ioniques sont à la limite de la rupture !



ARZAK



COMMANDANT XING: Maudits pirates ! Il s'agit certainement du Ténébrax de Kimorg Barbax le Werg, un vaisseau rapide et bien armé !

JOANSSON: Ce Kimorg Barbax écume la zone des astéroïdes depuis plus de trois ans standards ! C'est une vraie plaie !

COMMANDANT XING: Mais que fabrique-t-il si loin de sa base ? Et pourquoi s'attaque-t-il à nous, qui ne transportons aucune cargaison précieuse ? Ça n'a pas de sens !

UN ÉQUIPIER: Quelle impudence ! S'en prendre ainsi au vaisseau du Prince !

JOANSSON: Qu'attend la chasse Desmezz pour leur donner une leçon ?

PILOTE DU RAPIDOO: Commandant ! Ils se rapprochent toujours ! Nous sommes dorénavant à la portée de leurs missiles !

À l'intérieur du Ténébrax, c'est déjà le branle-bas de combat, l'excitation féroce qui précède l'abordage.

KIMORG BARDAX: Hahaha ! On les tient ! Spax ! Lance la programmation des lanceurs !

SPAX: On va les vaporiser dans le vide comme ils disent : œil pour œil et... Euh...

PIRATE WERG: Dent pour dent ! Patate !

KIMORG BARDAX: Ne soyez pas si pressés ! Ma parole, vous avez déjà oublié que nous avons un plan ? Ce n'est pas eux l'objectif final ! C'est *Tassili* !





Kimorg Bardax, le chef des pirates, exulte.

KIMORG BARDAX: *Camarades!* L'armée de libération des peuples werg de Tassili est en passe de remporter une bataille historique !

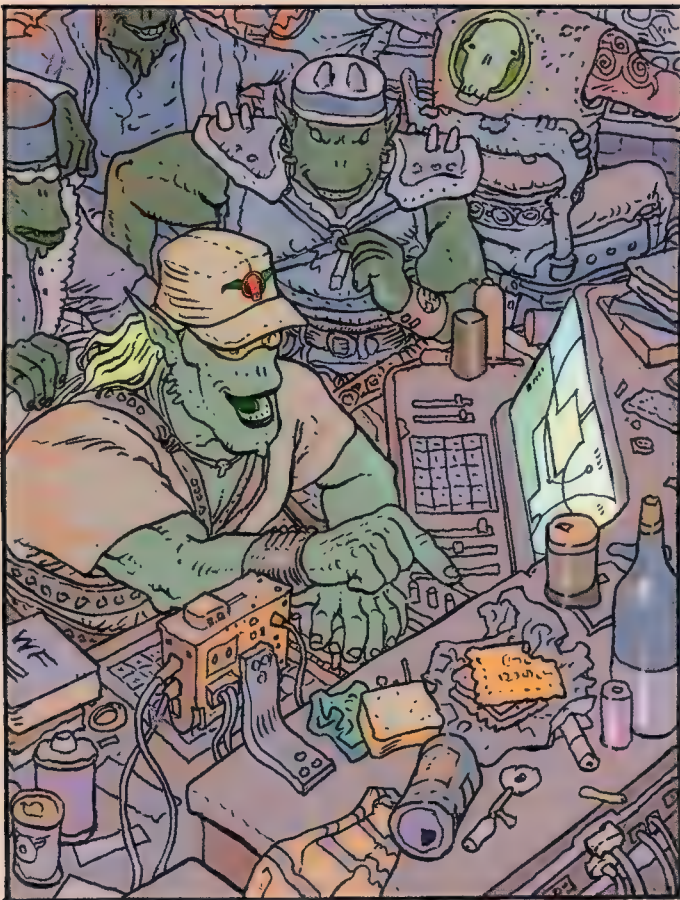
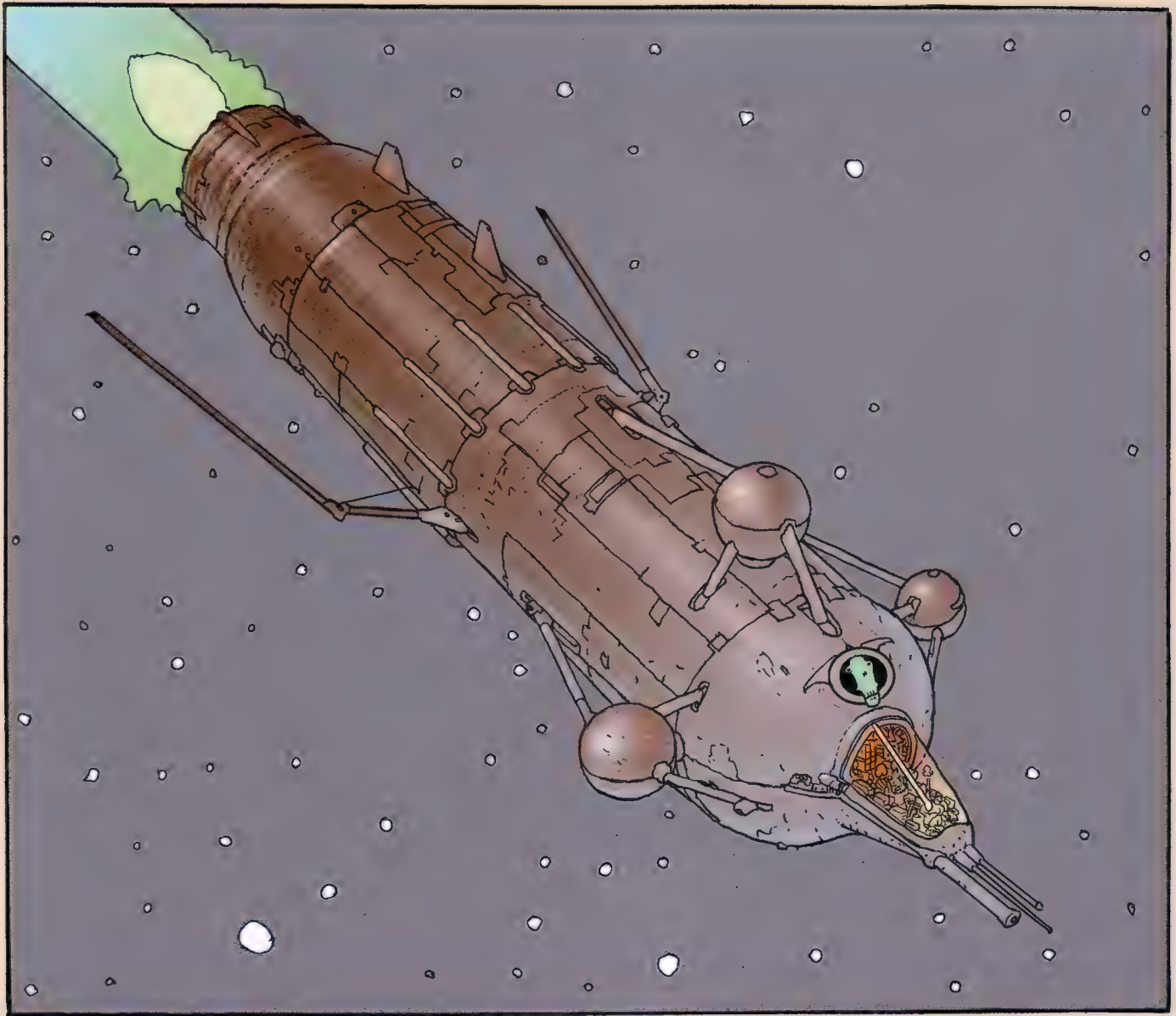
D'excitation, les pirates font tirer leurs armes: **BANG ! BANG ! BANG !**

KIMORG BARDAX: Ça suffit, tas de wergs crétins ! J'ai déjà dit cent fois: pas de coups de feu dans la cabine ! Vous vous croyez où, là, au far-west ?! C'est pas le moment de tout foutre en l'air !

SPAX: Tu as raison, Kimorg, restons froids !

KIMORG BARDAX: Nous, on reste froids, et eux, ils font dans leur froc ! *Ioc, ioc, ioc !* L'heure de la vengeance sonne enfin ! Bientôt, Tassili sera werg à nouveau... Et enfin vierge de toute vermine humaine !

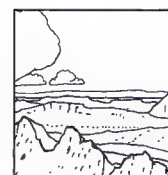


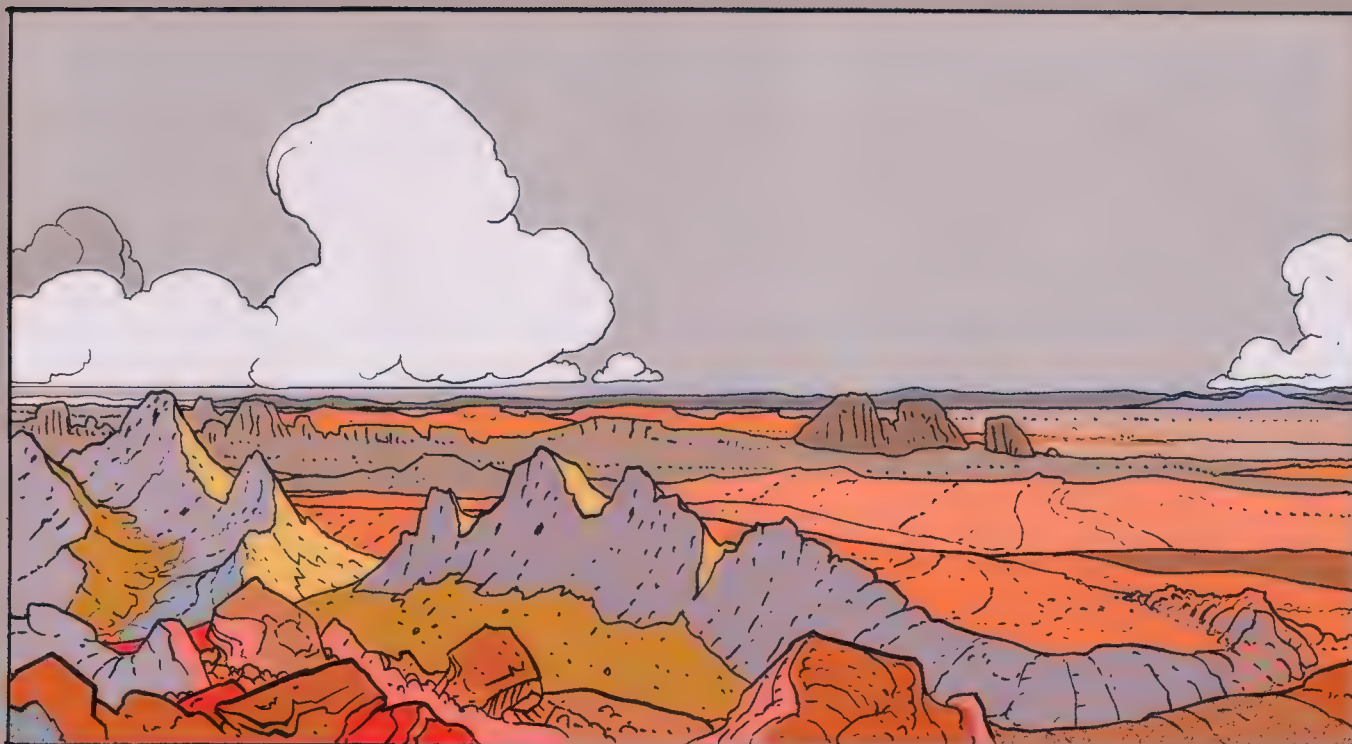


Tandis que, loin dans l'espace, les loups pourchassent
les agneaux... Ici-bas, sur Tassili, le monde aux mille déserts,
le monde oublié des mondes, les nuages géants
glissent en silence dans le ciel...

Des gouffres s'ouvrent et plongent dans les entrailles
de la planète... Là où reposent, dans leur sommeil liquide,
de noires mers intérieures dont aucun souffle n'agite
jamais la surface sans âge.

Et au centre, cloîtré dans un cristal palpitant, le méditant originel,
le dernier des sorciers nécromants rêve, interminablement.



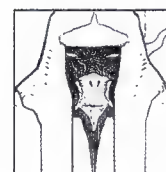


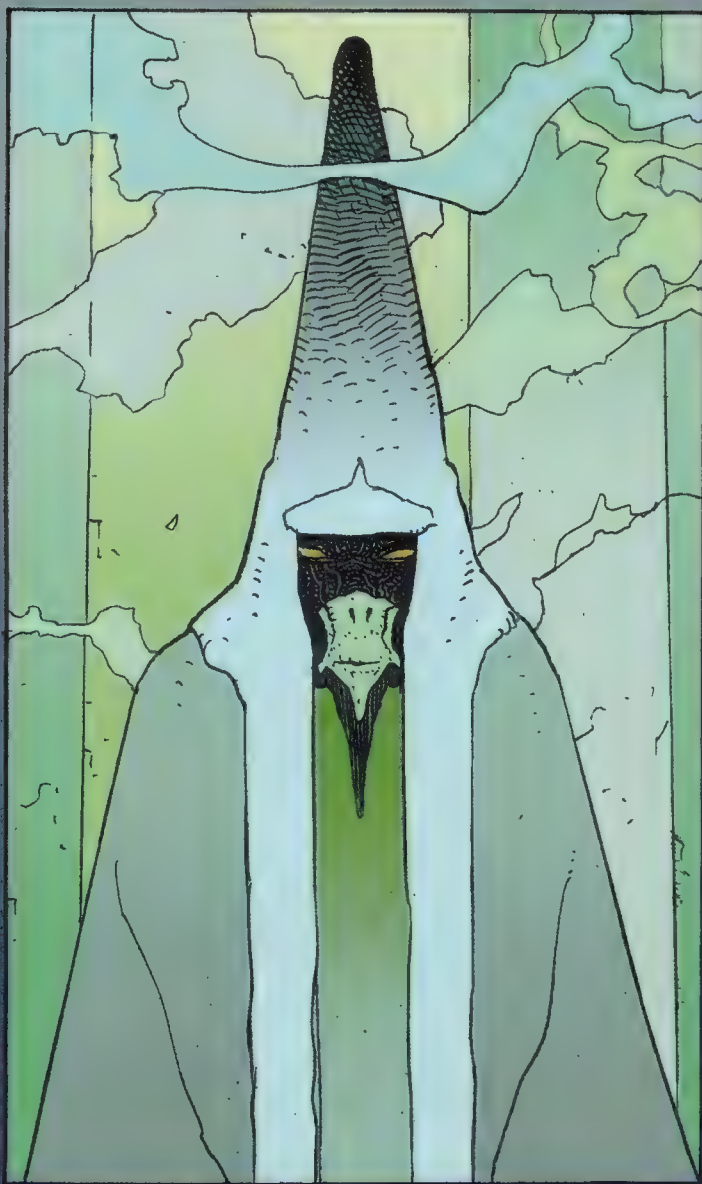
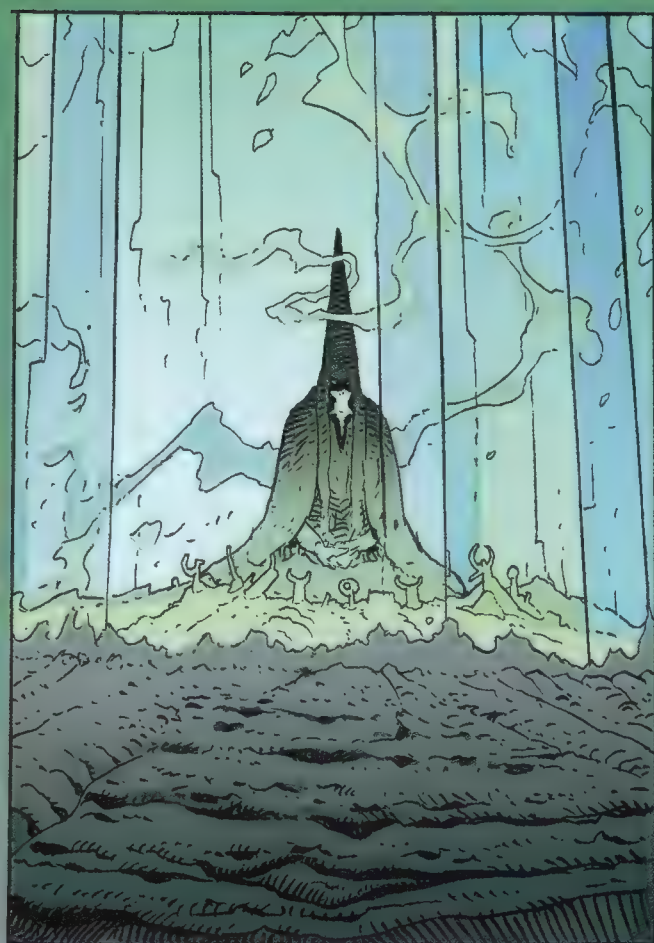
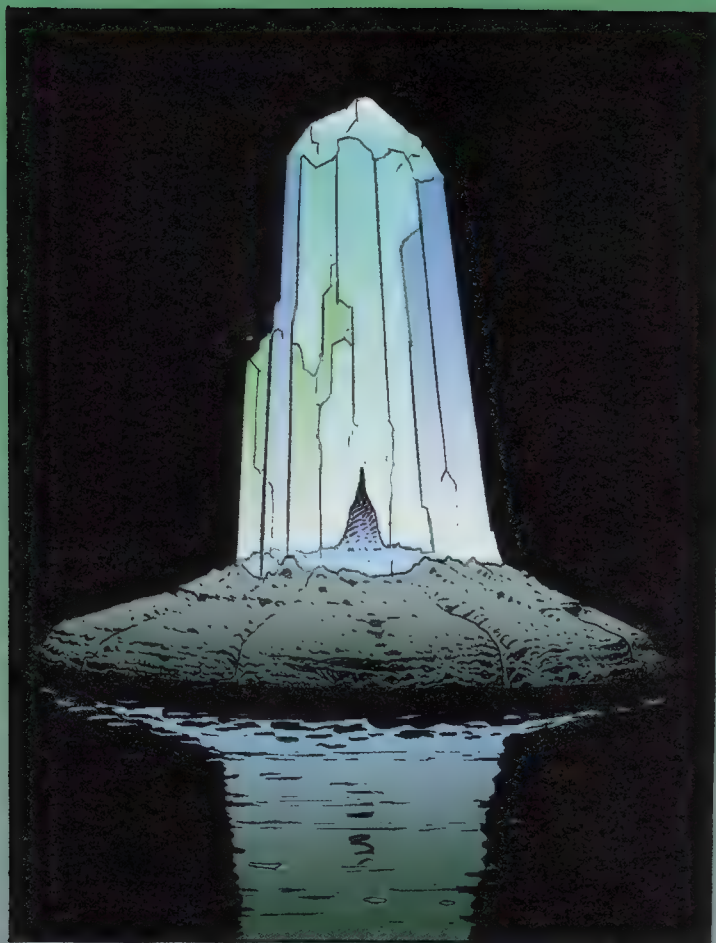
Jadis, Tassili était le centre d'un empire
qui semblait infini, aussi impérial dans les dimensions
du temps que dans les bras de l'espace profond.

Et puis, un empire plus puissant a surgi.
Sa maîtrise était si supérieure que les wergs en vinrent
à se dissoudre dans le néant de l'histoire. Les nouveaux venus,
les humains, apportèrent dans leurs grands vaisseaux
le temps du chagrin, et la chute de l'empire werg
dans la poussière de l'oubli.

Dans une ultime tentative de sauvegarde de la mémoire
de l'âme werg, le conseil techno-chamanique de Tassili prit
une importante décision : le meilleur d'entre eux serait choisi
au cours d'une funèbre cérémonie. Puis, les sages
se sacrifieraient pour se fondre en "UN".

Protégé du temps à l'intérieur du cristal rêveur,
celui qui était devenu ainsi le dernier refuge de la conscience
werg prit à jamais le nom de : ARK-LE-SEUL.



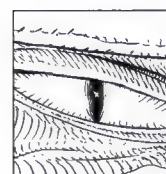


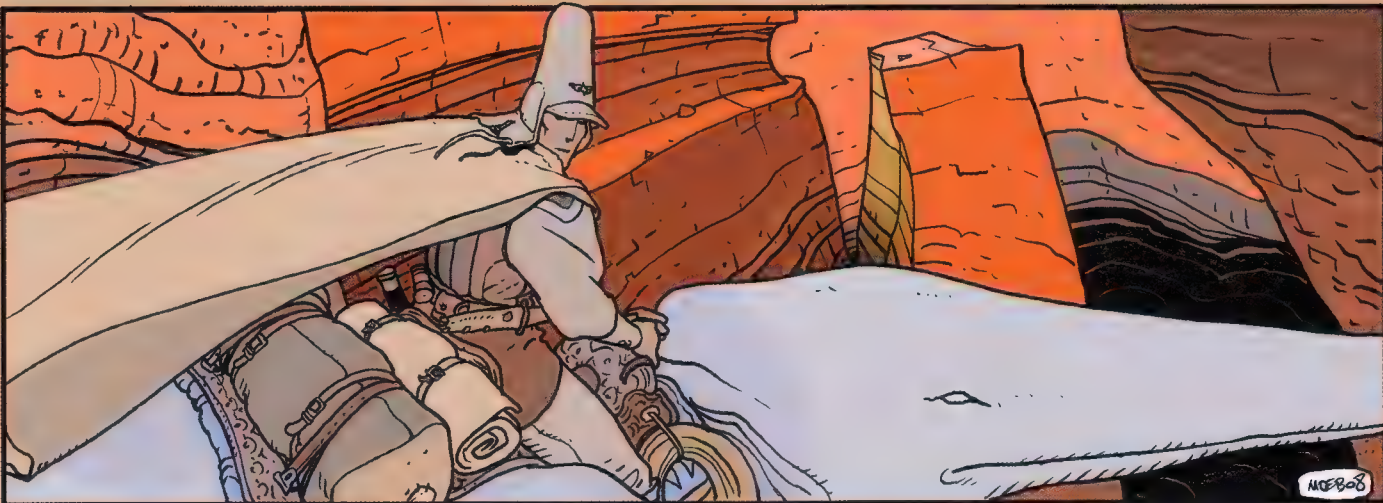
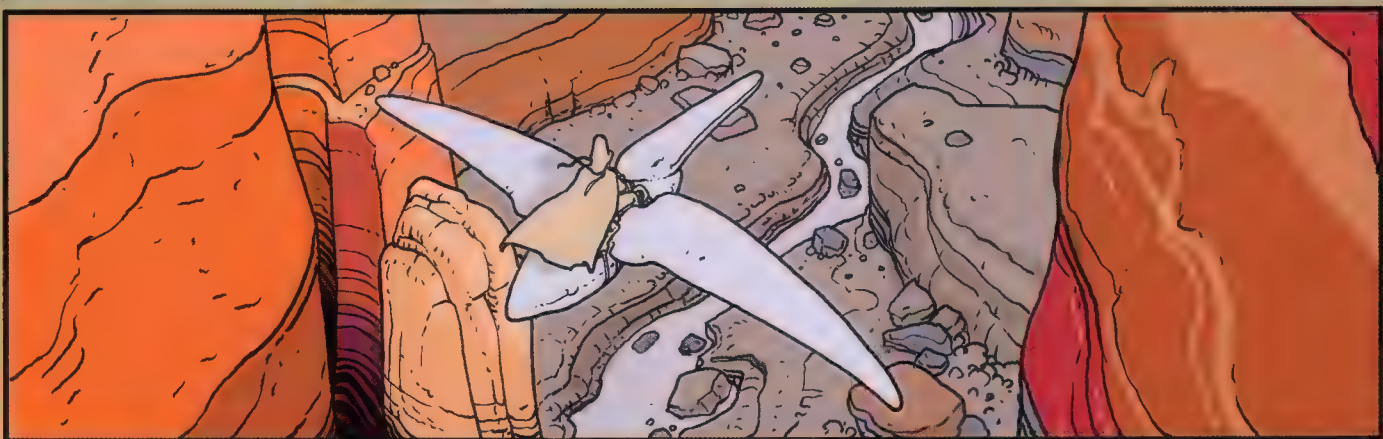
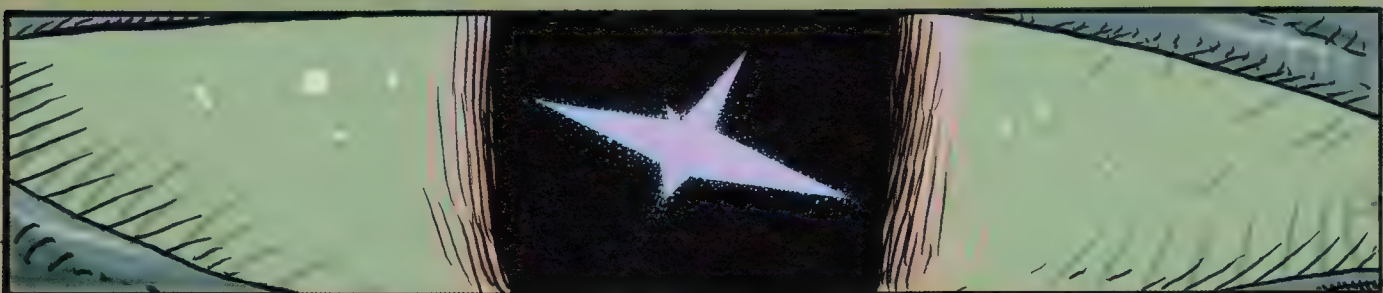
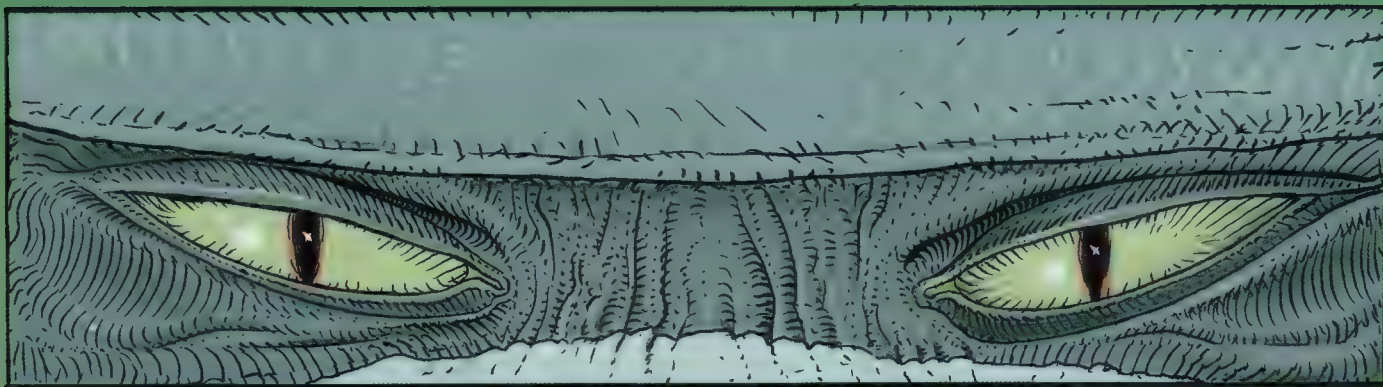
Dans sa prison transparente, Ark-le-Seul médite sur l'Histoire...
La danse de mort entre wergs et humains n'a aucun secret pour lui.

Et, au milieu de ce naufrage de persécutions et d'injustices,
un homme semble intéresser plus particulièrement Ark-le-Seul...

„ARZAK!

Le guerrier solitaire...



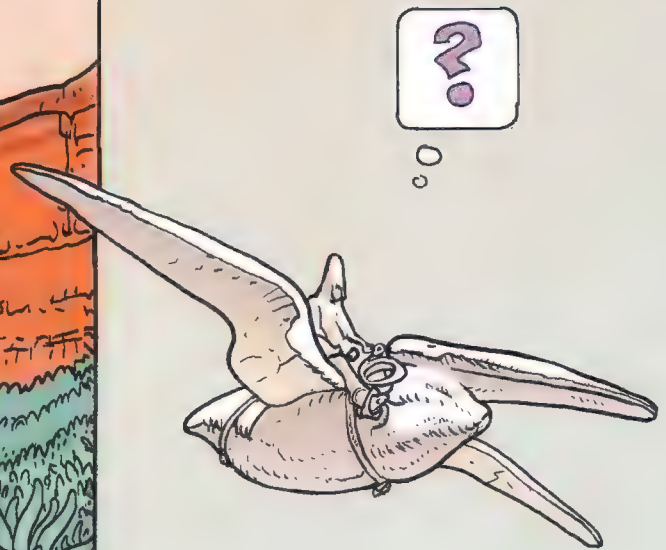
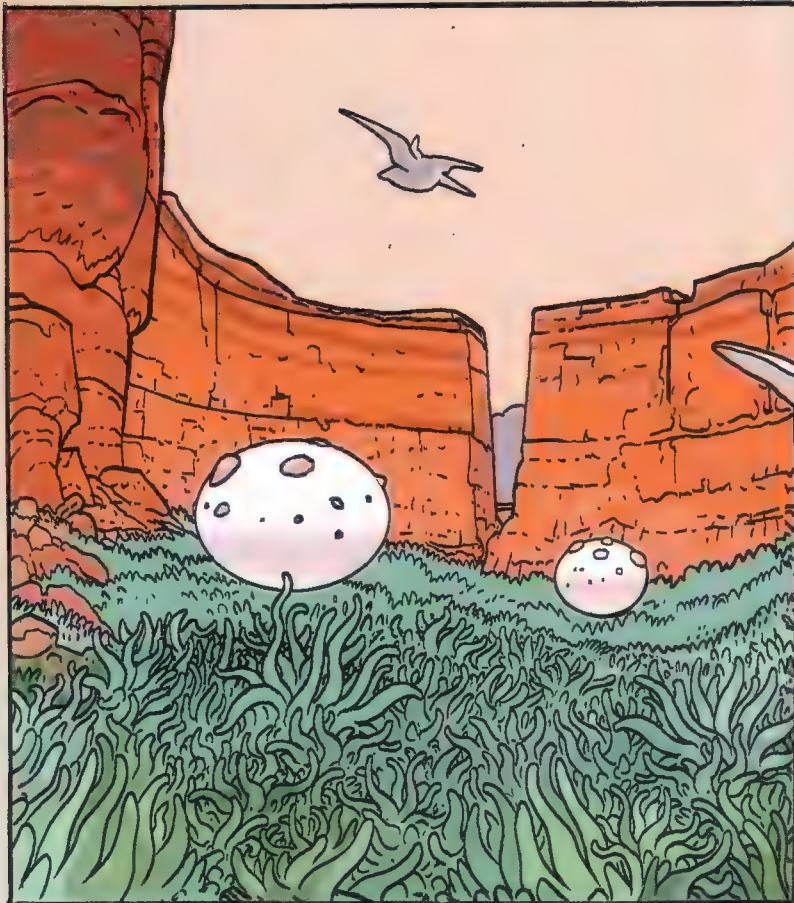
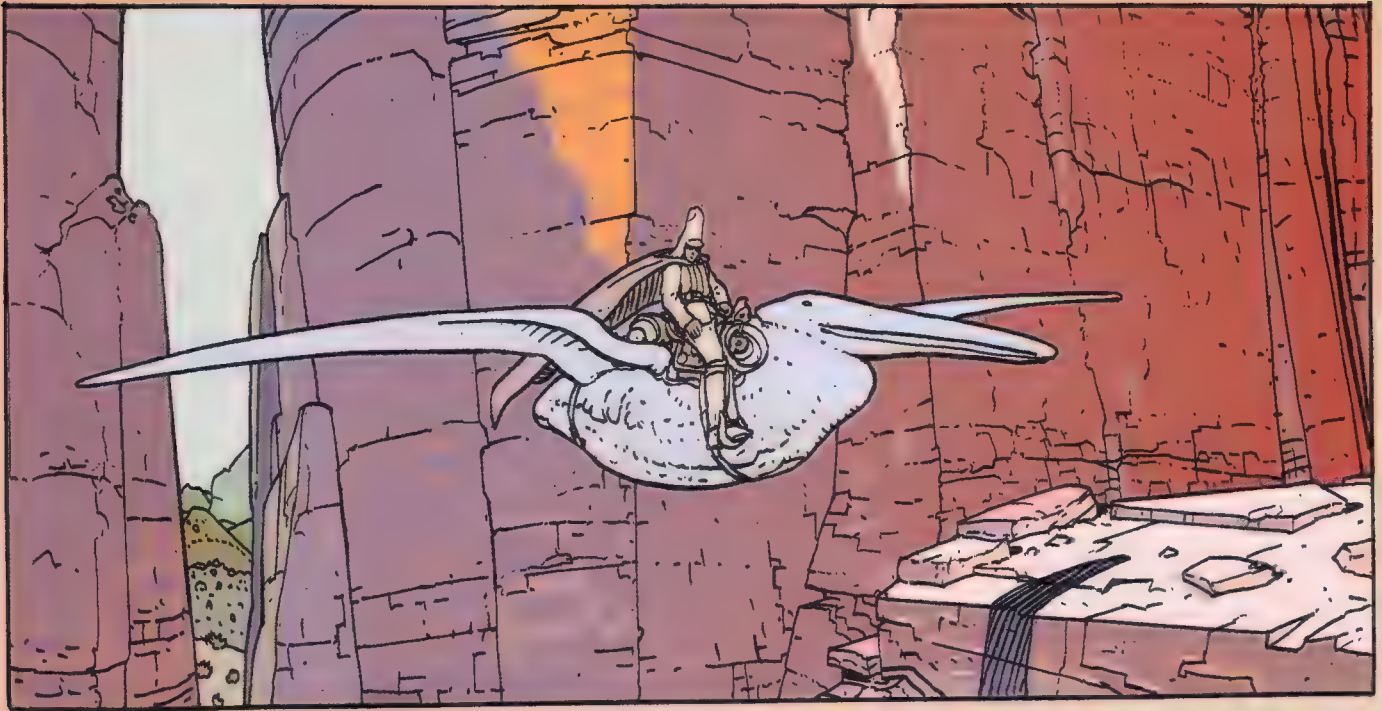


Chevauchant son infatigable ptérodelphe, il sillonne
sans relâche les étendues minérales, survole les sables
surchauffés, explore gorges et ravins.

Rien n'échappe à son regard éveillé, ni le moindre lézard de roche,
ni les plaques d'herbes tueuses...

Que les loups et les agneaux de Tassili s'égorgent
et s'entre-dévorent en paix ! Une seule chose alerte
son esprit vigilant : l'anomalie !





Quelque chose a attiré l'œil sagace d'Arzak, qui connaît bien cette ancienne citadelle werg transformée en nécropole. Depuis quelque temps, elle est la cible de pilleurs de tombes sans scrupules.

{ARZAK} *C'est bizarre, à cette heure de la journée, le gardien du mausolée devrait se trouver debout sur le front de la face sculptée pour la prière rituelle...*

Arzak s'approche et découvre un werg entravé et en très mauvais état.

ARZAK: *Par Desmezz !*

LE GARDIEN WERG: V... Viens... Ap...proche !

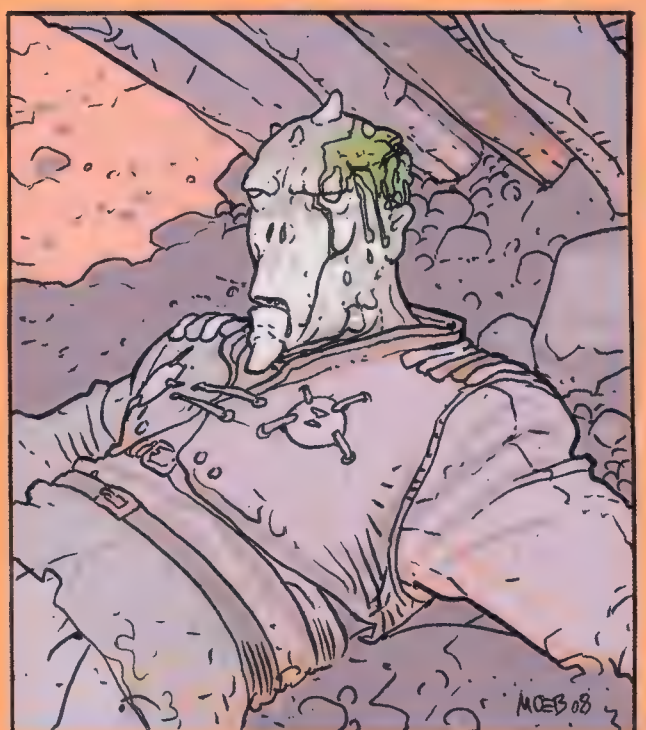
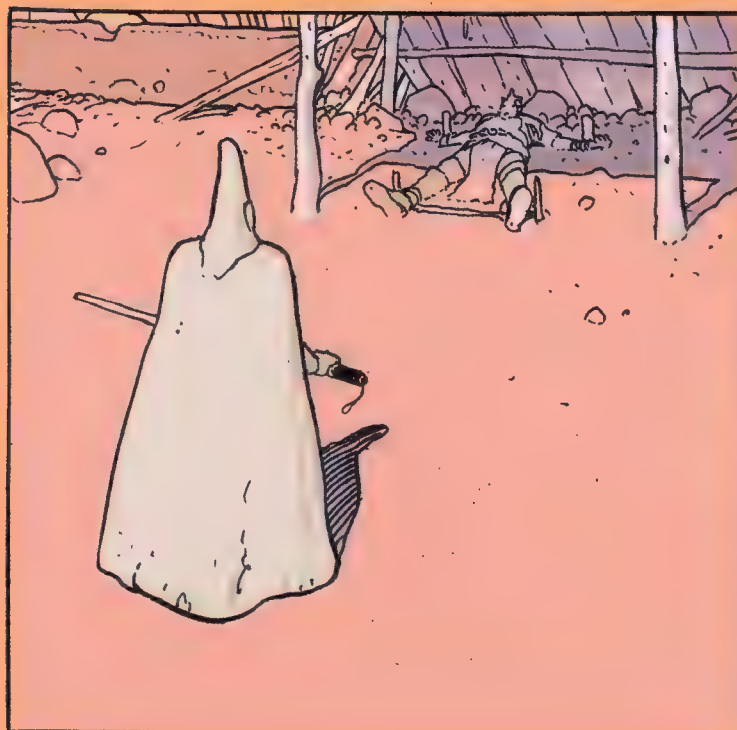
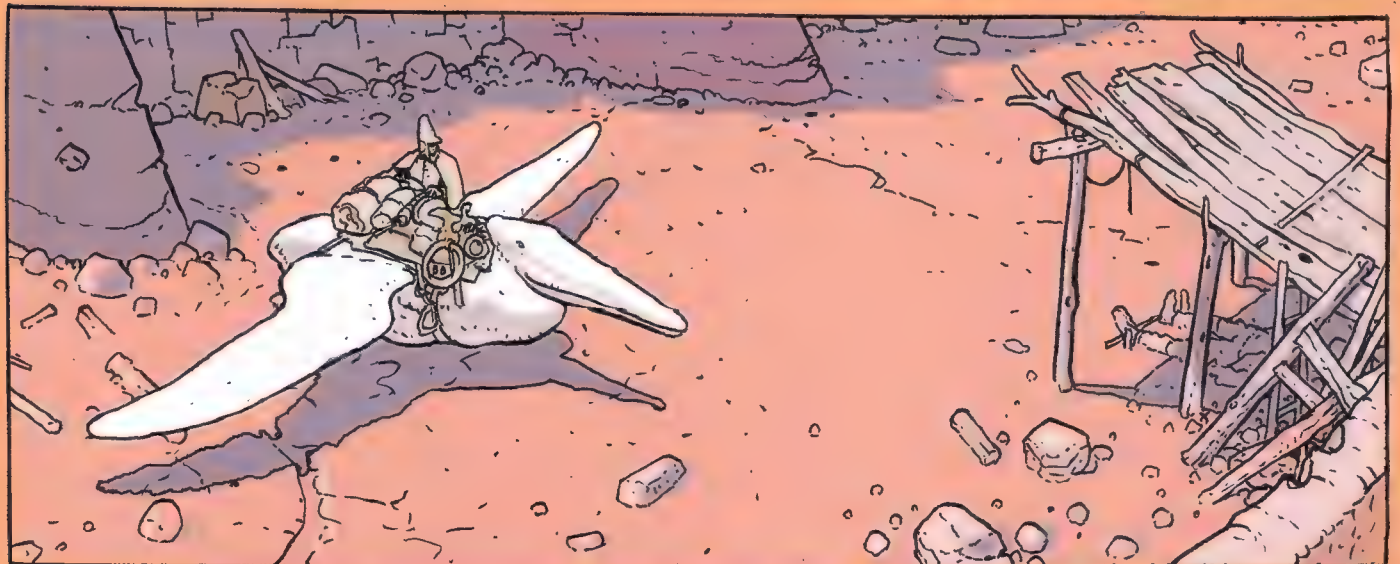
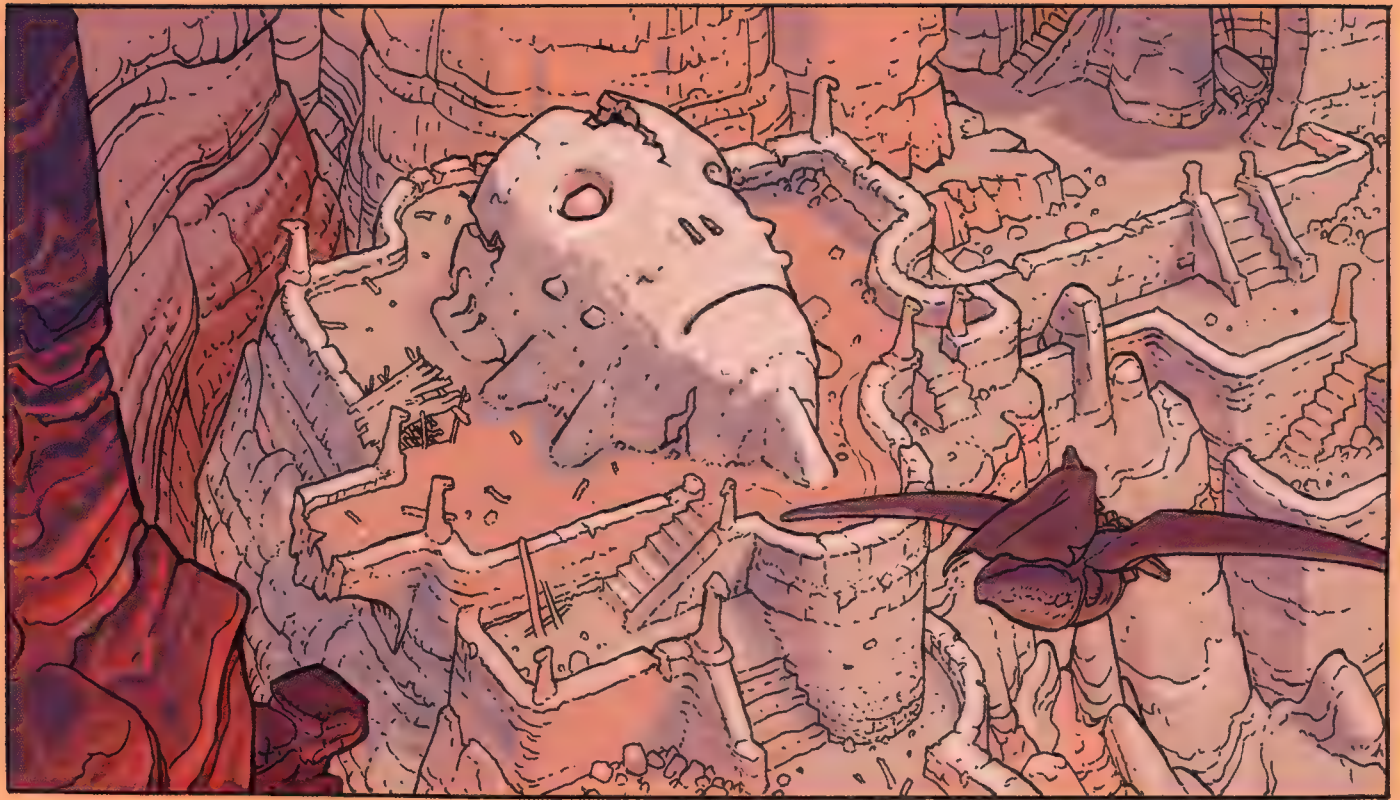
ARZAK: Qui t'a fait ça, frère werg ?

LE GARDIEN WERG: Ce sont tes frères à toi qui m'ont fait cela ! Tes frères humains ! Alors s'il te plaît, cesse de me donner du frère werg et détache moi !

ARZAK: Bon... "Frère" n'est qu'une façon de parler. Alors, qui t'as fait ça ?

LE GARDIEN WERG: Une bande de criminels à la manque ! Des moins que rien ! Des traîne-savates !





ARZAK: D'accord ! Ce sont de sales types. Combien sont-ils ?
Peux-tu m'en faire une description ?

LE GARDIEN WERG: Dis donc, tu pourrais commencer à me déta-
cher avant que ces quatre sales...

ARZAK: Quatre ? Ce sont sûrement les frères Fruleusdac, des
gars de Prolopen Mond Citey...

LE GARDIEN WERG: Je m'en fous d'où ils viennent, détache-moi !

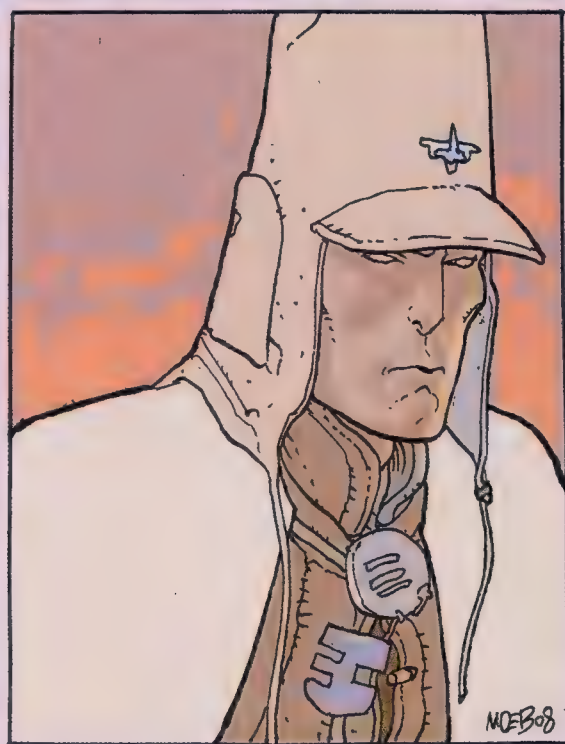
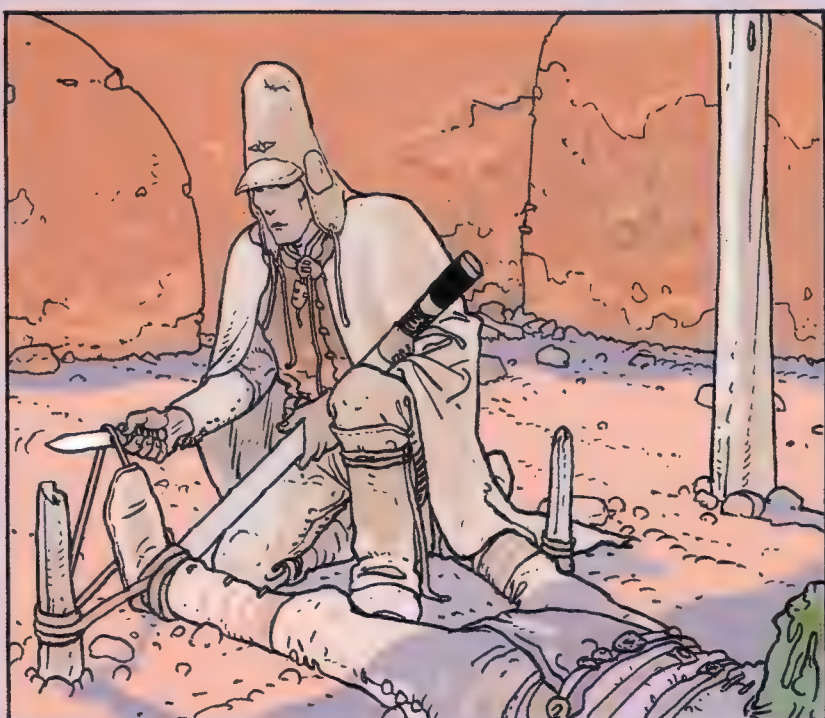
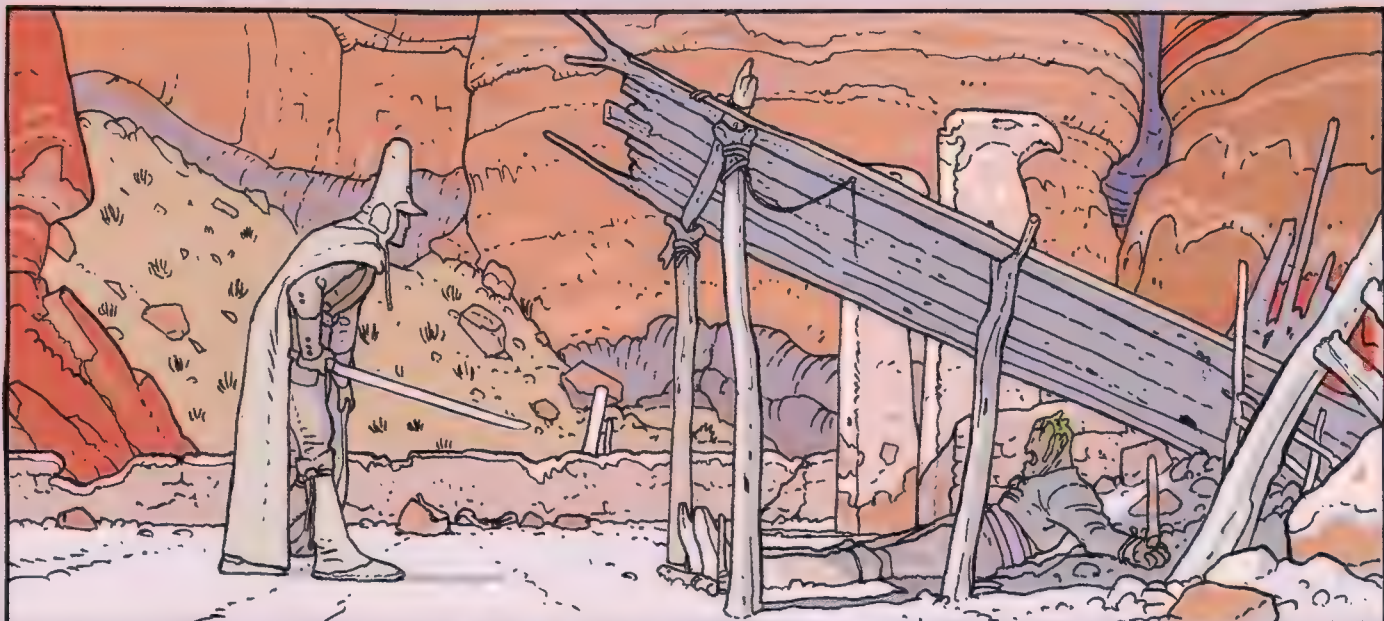
ARZAK: Ils sont connus, ils travaillent pour un réseau
d'ultra-monde !

LE GARDIEN WERG: Des dingues ! Ils collectionnent nos crânes,
ces enfoirés ! Ils s'en servent de presse-papier ou quoi ? Vous
les humains, vous n'êtes qu'une bande de pervers déjantés !...
Un de ces frères machin, là... Il voulait me couper la tête pour
rajouter un bonus à son butin...

ARZAK: Ne t'inquiète pas, je vais aller faire un tour à Prolopen
et leur dire un mot...

LE GARDIEN WERG: Pas la peine d'aller si loin, frère humain... Il
y en un juste derrière toi !





Un combat féroce s'engage sans transition ! Celui qui tentait de surprendre Arzak est immédiatement transpercé de sa lame.

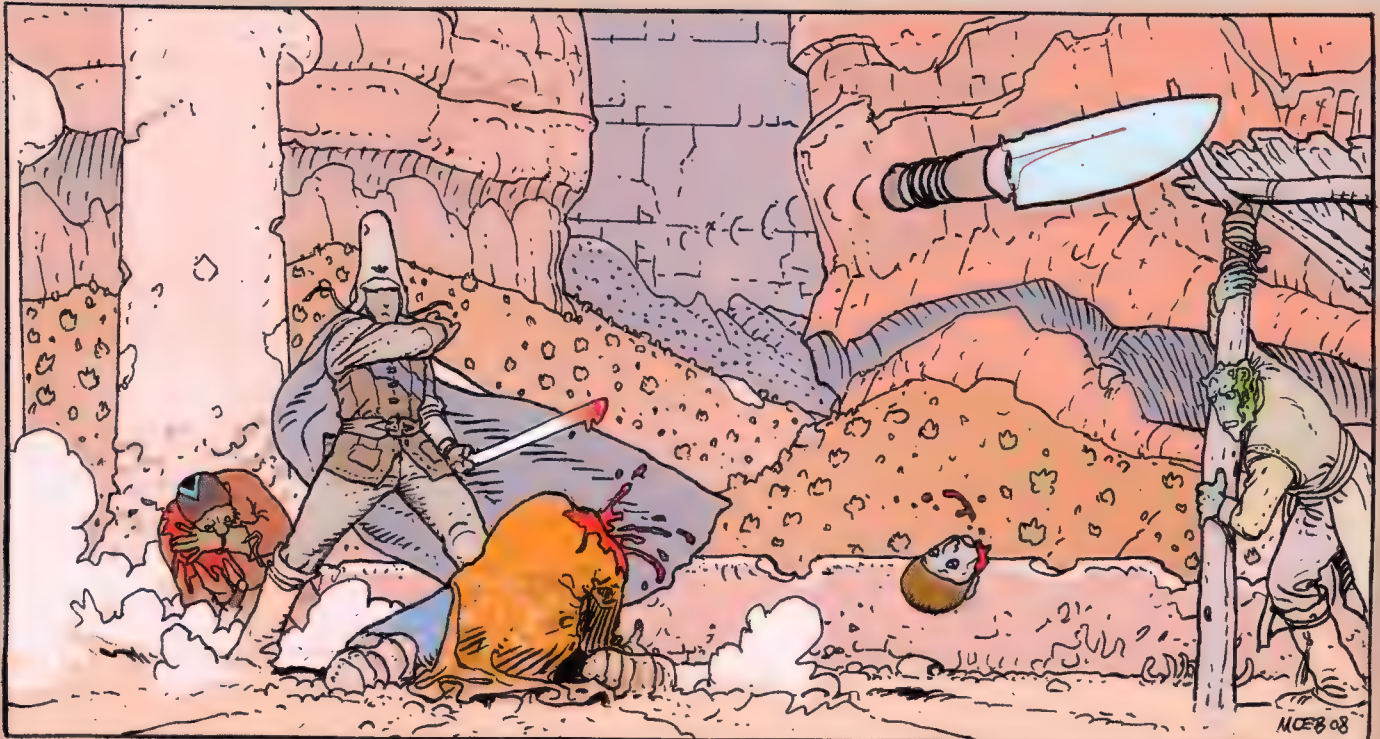
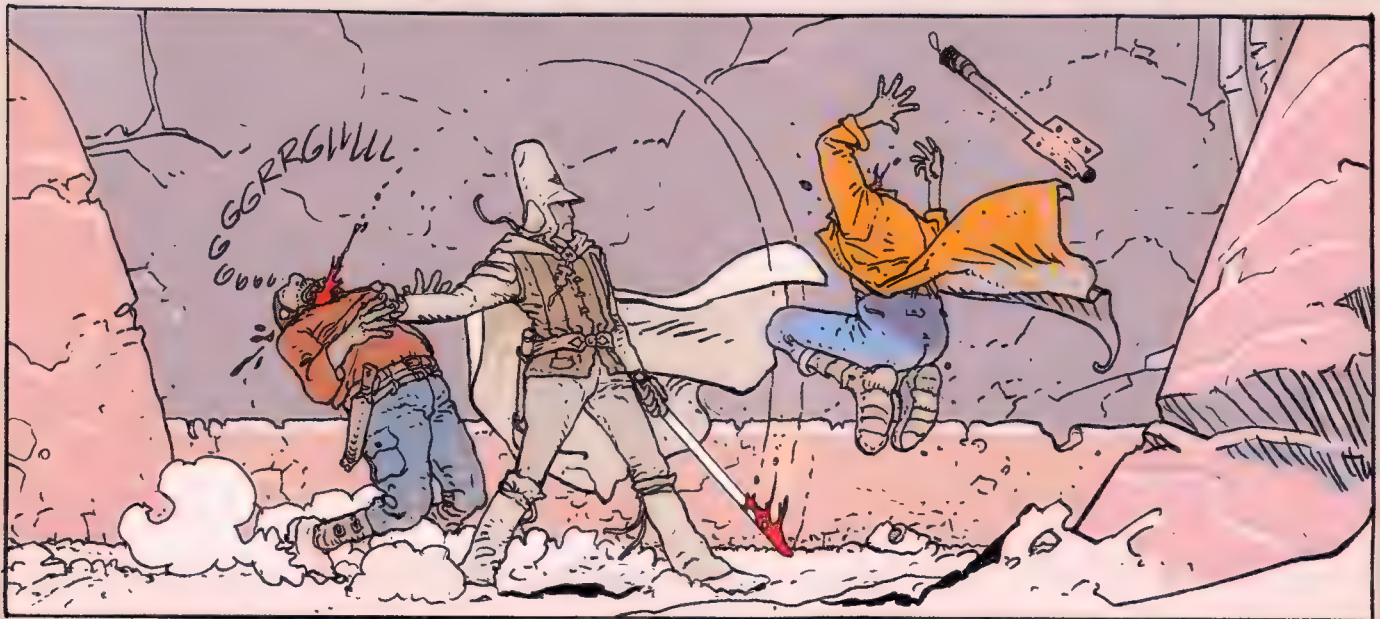
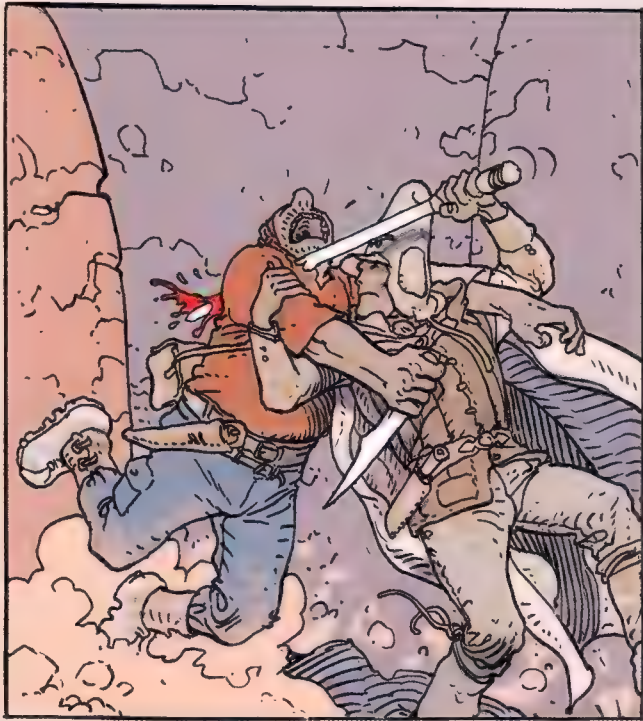
SOPHIO: Antinéo, *j'arrive!...*

Coupée nette, la tête du deuxième chasseur roule dans la poussière, vers le werg blessé qui se relève tant bien que mal...

LE GARDIEN WERG: Hé, mais ! C'est lui qui voulait me la couper !
Oc ! Oc !

La dague du guerrier fend l'air en direction d'un troisième criminel...





...Mais rate de peu, se fichant avec un bruit sec dans la roche.

KARMEL: Pruton de shwerbe !... C'est l'Arpenteur ! Comment y nous a trouvé, c'ui-là ?!

KARMEL: MUGG! Vite ! Il a eu Antinéo et Sophio ! Lance le moteur ! Vite ! Ou ce sale flic va nous tuer la vie !

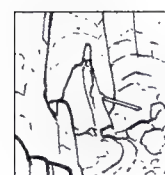
MUGG: Impossible, Karmel ! J'ai pas fini de charger les crânes !

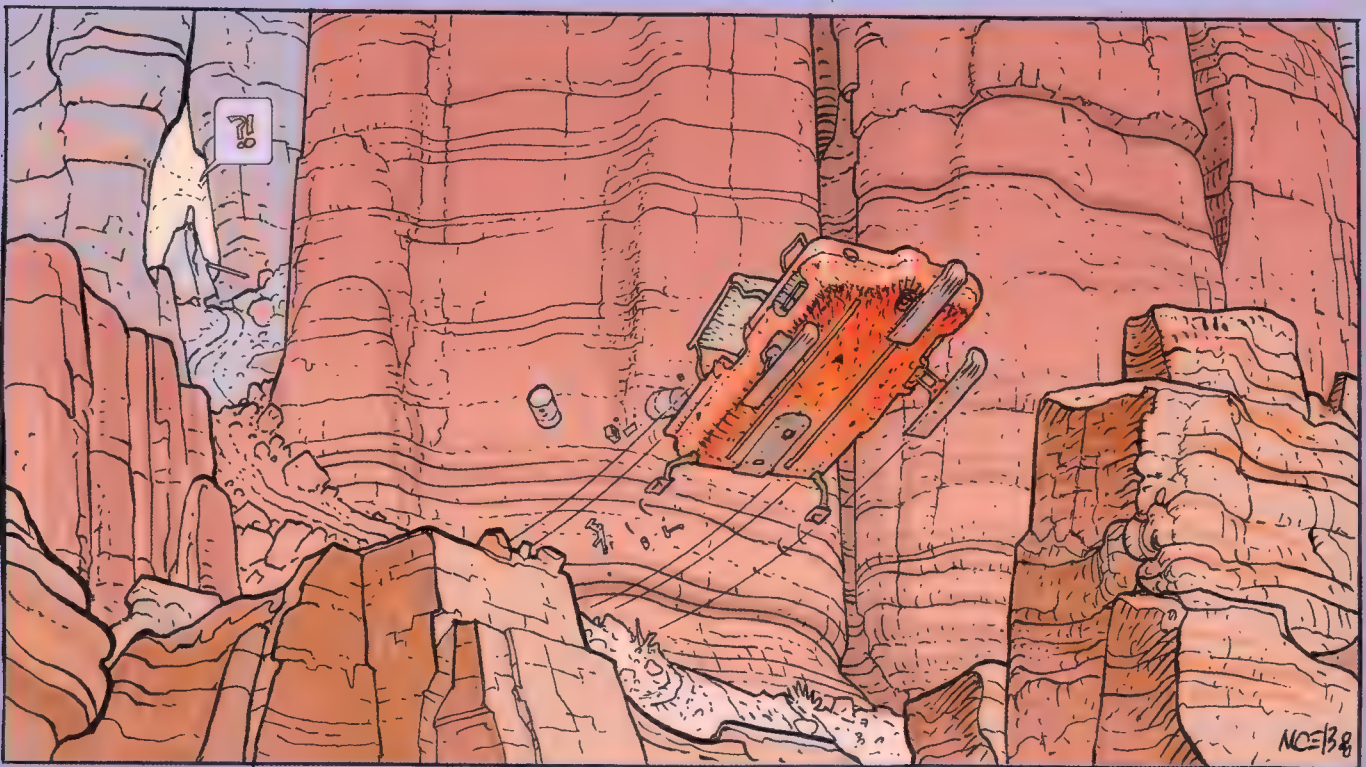
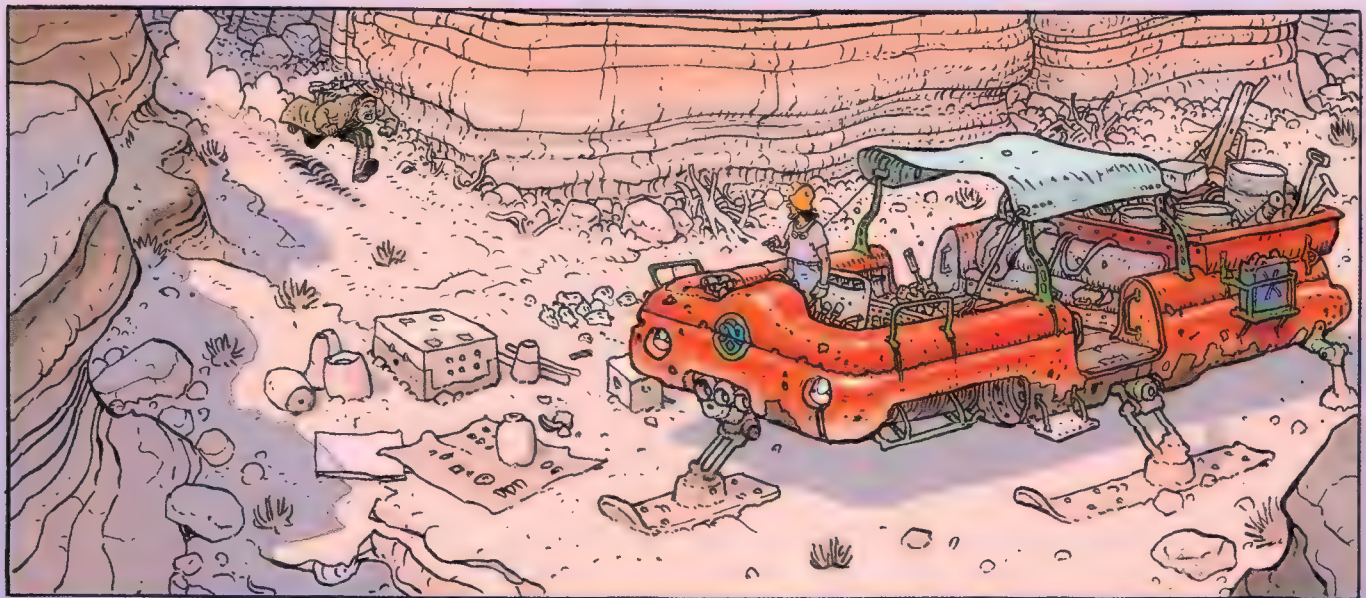
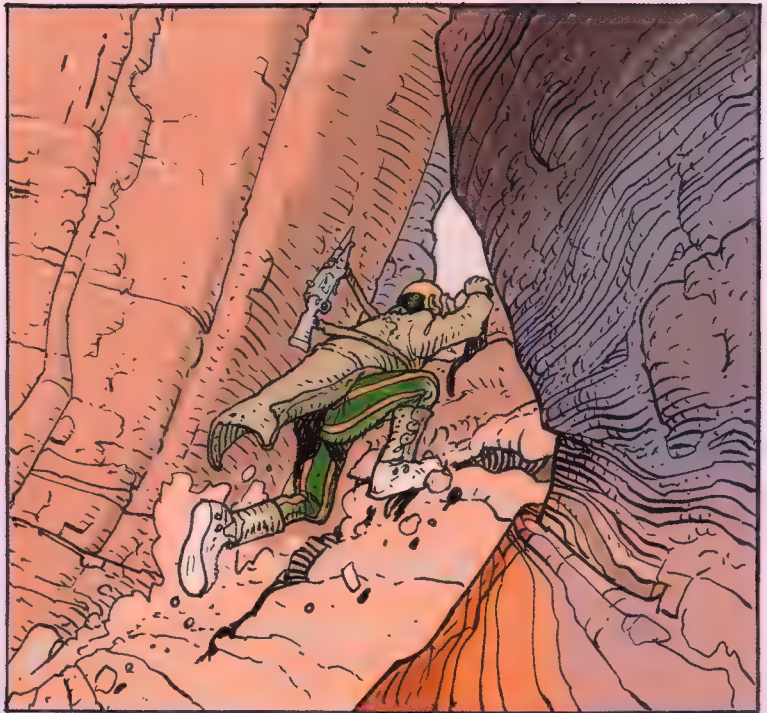
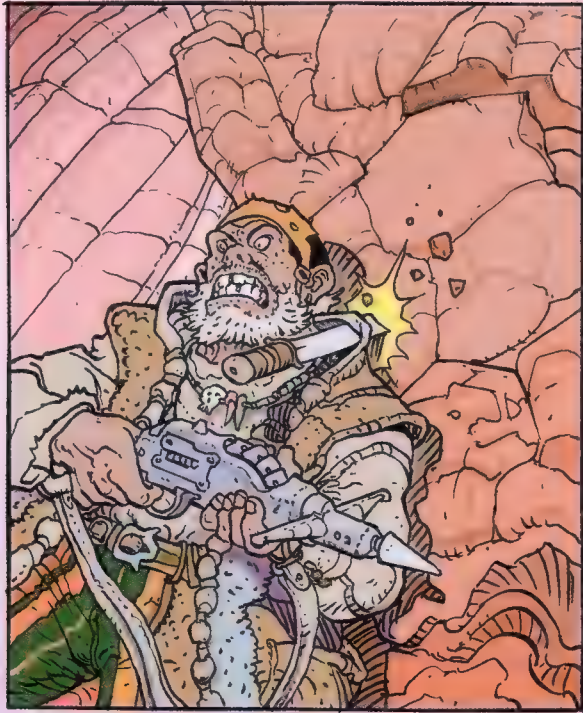
KARMEL: LANCE!

La barge démarre enfin.

MUGG: Tu es complètement irréaliste, frère ! On laisse plus de dix mille talons derrière nous !

KARMEL: T'occupes pas des crânes et sauvons notre peau ! On n'est pas sorti de ce shwerbier !





Avec un hurlement strident, la barge Anti-G se lance dans le labyrinthe des canyons.

KARMEL: Plus vite ! *Plus vite !* Faut sortir des canyons et mettre les gaz à fond !

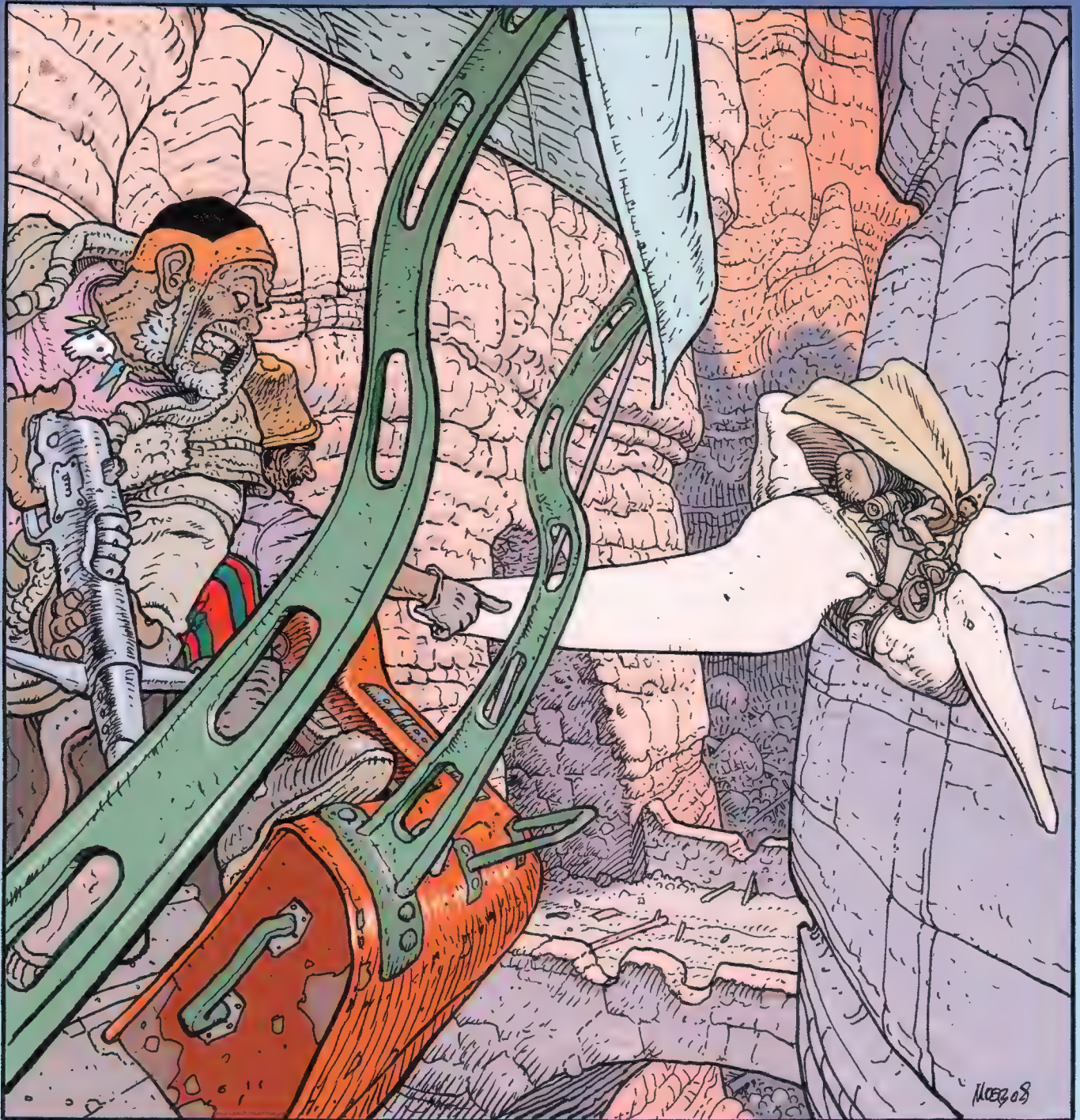
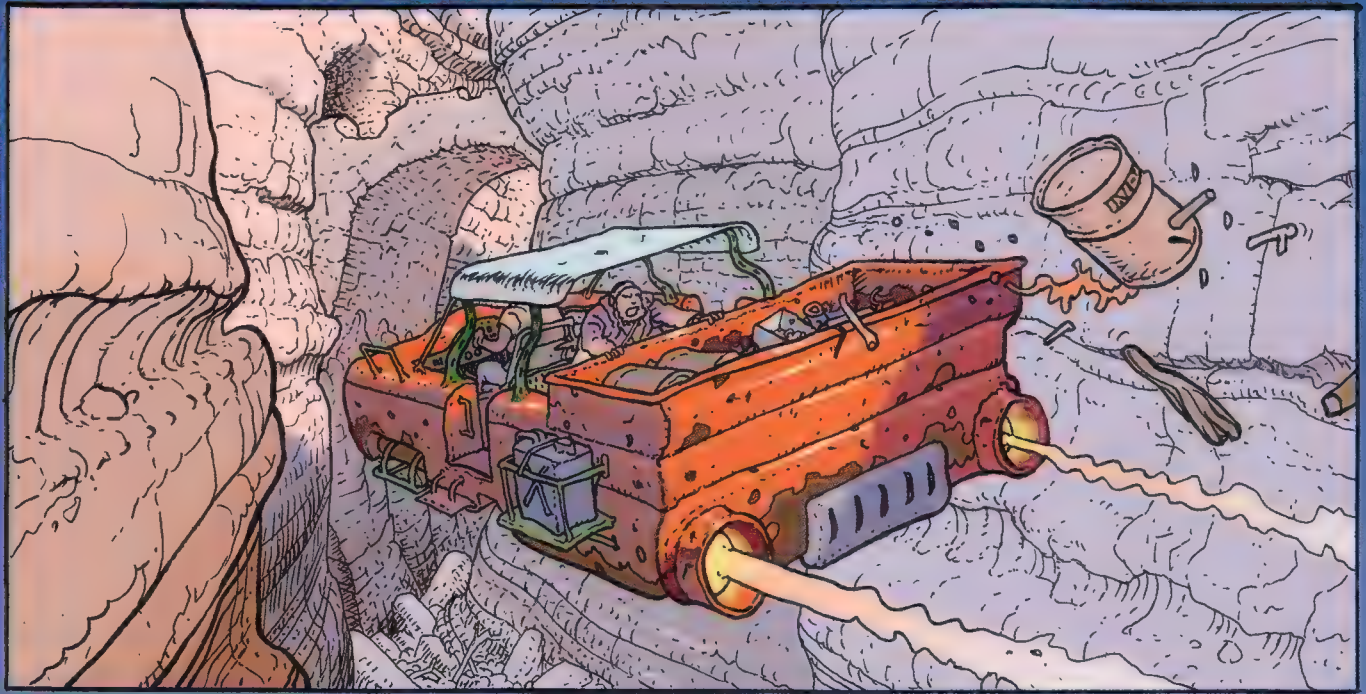
MUGG: Pas de panique !

Le ptéro coupe la course de la barge comme un éclair blanc.

MUGG: Mais !... C'est quoi ce truc ? Karmeeel !...

KARMEL: *Shwerbe !* C'est l'Arpenteur !...





KARMEL: Tiens, enfoiré ! Prends ça !

Le chasseur de tête a le temps de viser et tirer... Mais son compagnon ne peut éviter le pont de pierre qui se dresse devant eux !

MUGG: *KARMEEEEEL !!!*

La barge percute de plein fouet le pont et s'échoue dans les profondeurs du canyon...

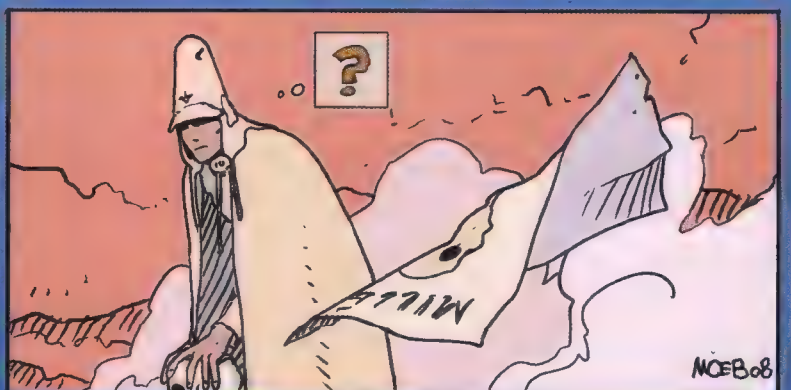
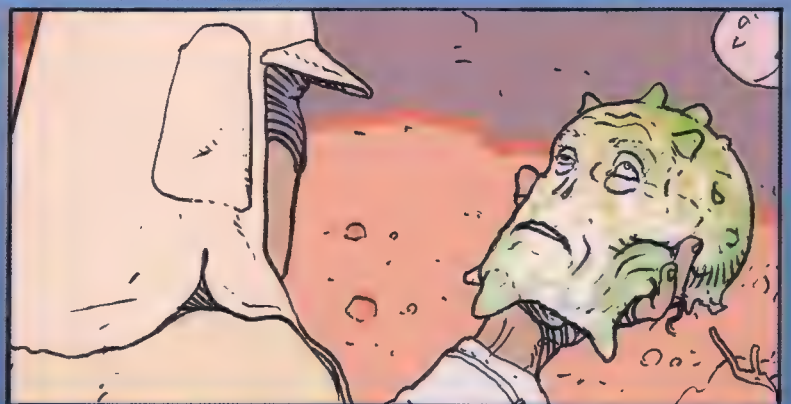
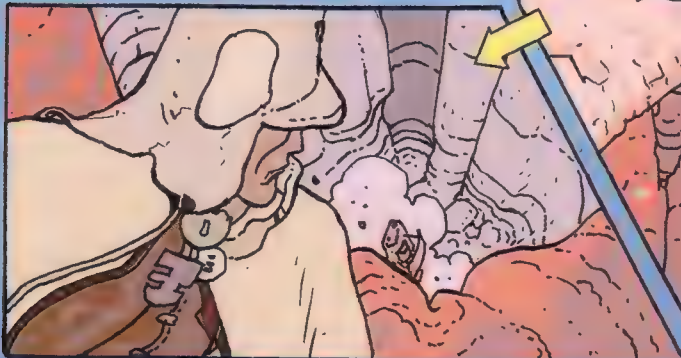
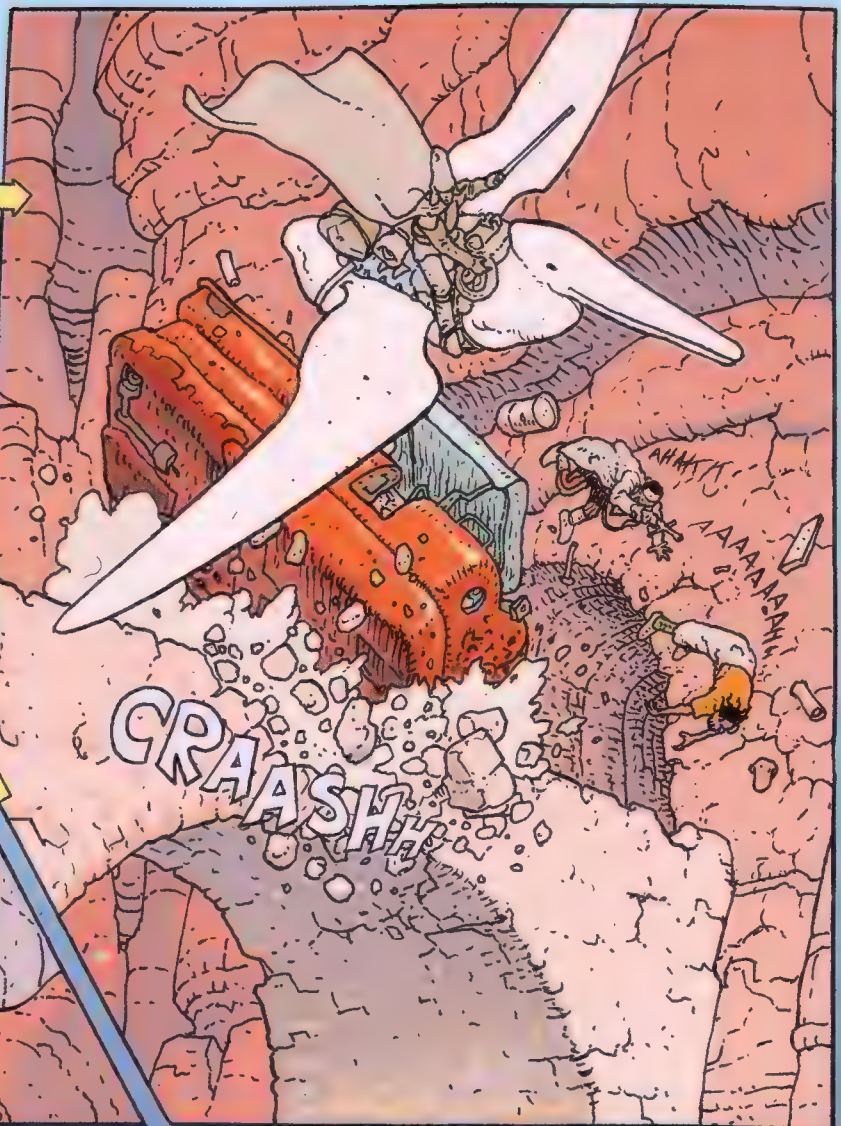
De retour à la nécropole, Arzak est songeur.

ARZAK: C'est très étrange. Pourquoi prendre tous ces risques pour quelques malheureux crânes ?

Le guerrier fait une macabre découverte.

ARZAK: Je comprends tout ! Par Desmezz ! Les misérables ! Ces canailles ne se contentaient pas de dérober des crânes antiques dans le mausolée... ***ILS TUAIENT DES WERGS INNOCENTS !***





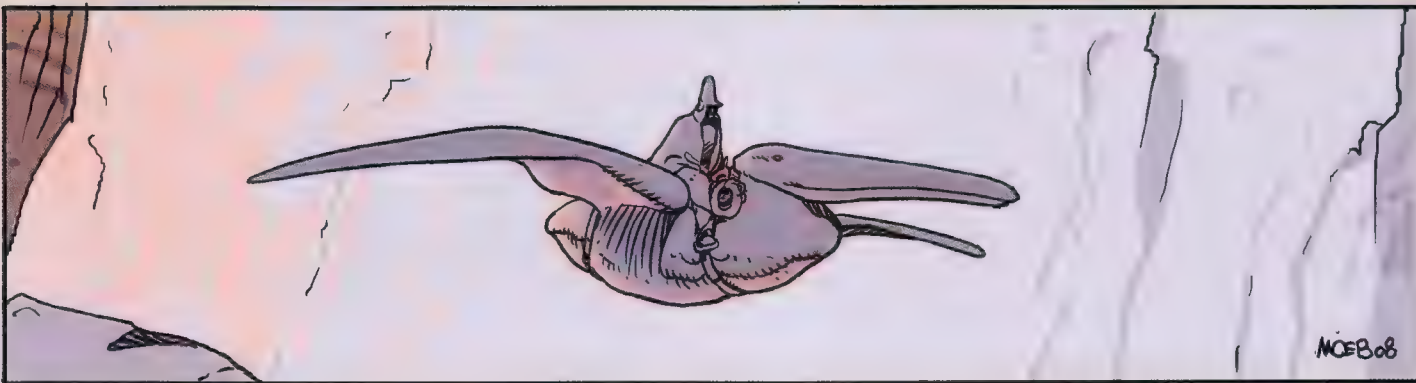
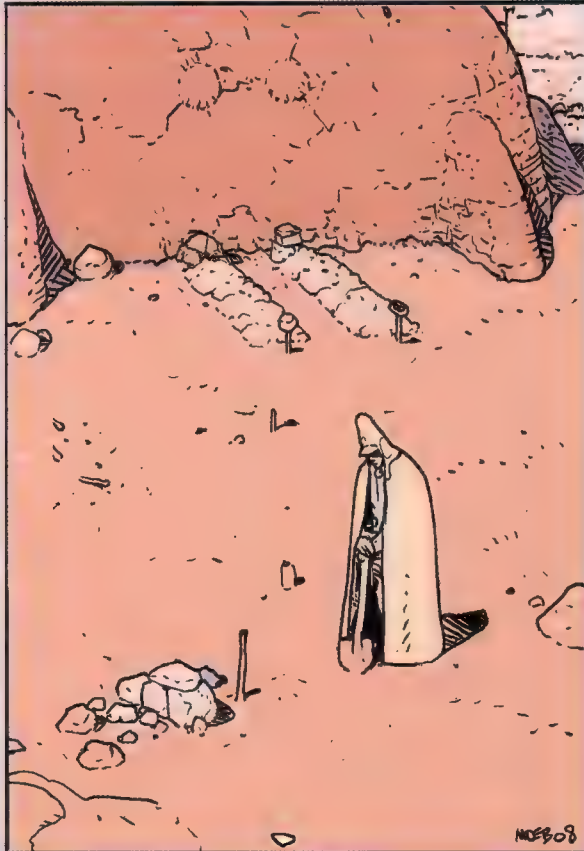
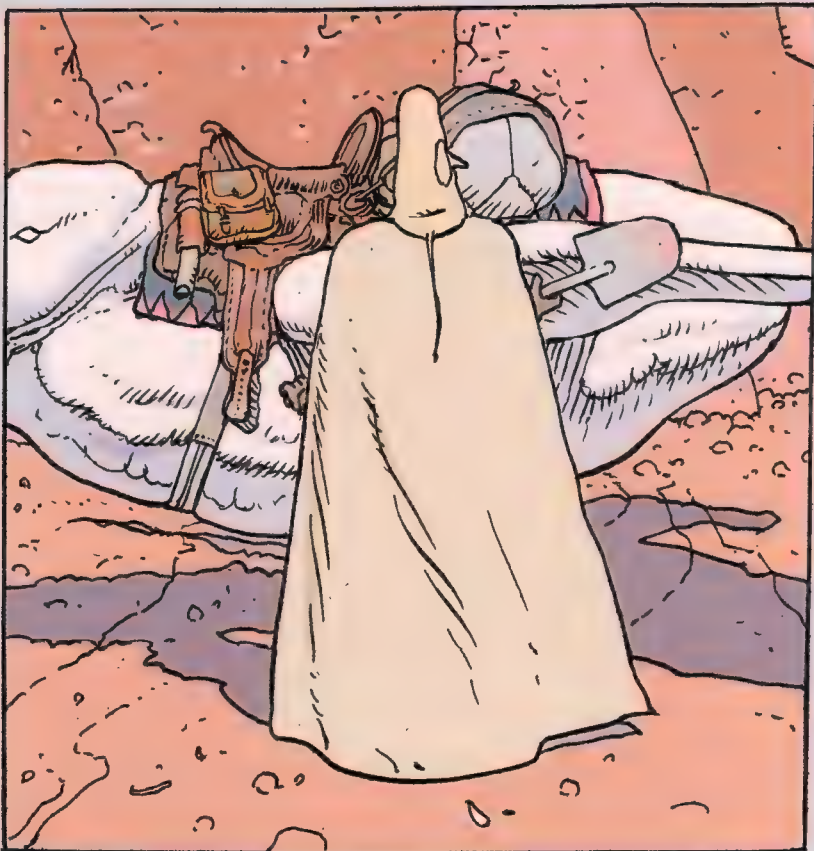
Arzak s'empare d'un papier amené par le vent... C'est un appel officiel émanant de Redmond, promettant une récompense à ceux qui leur apporteraient une tête de werg !

{ARZAK} *Le commanditaire de cette horreur se trouve donc à Redmond. Évidemment ! Quant au werg, il a disparu, bien sûr... Bonne chance à lui. Mais auparavant, il y a quand même un petit travail...*

Arzak se recueille un instant sur les tombes fraîches.

ARZAK: Amis ou ennemis, Desmezz nous accueille tous !

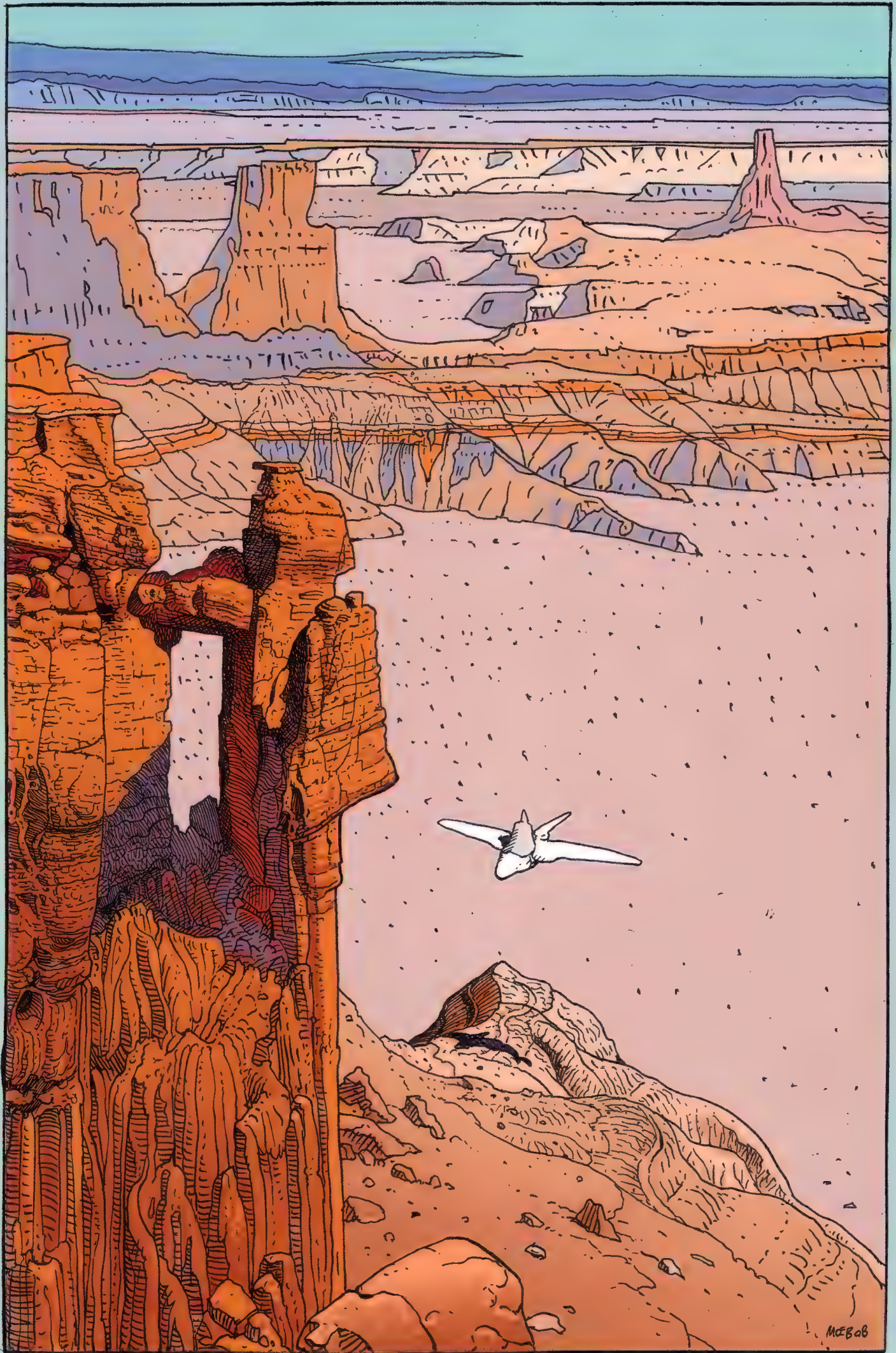




Monté sur le grand ptérodelphe,
Arzak entame son long périple vers Redmond.

Devant lui s'étend jusqu'à l'infini le méga-désert, où de vastes
étendues brûlées par le soleil succèdent à des reliefs tourmentés
et labyrinthiques. Le vent brûlant fait claquer sa lourde cape...





Les heures de vols monotones se succèdent. Arzak somnole à moitié. Une pensée le poursuit cependant... Comment un trafic aussi voyant que celui des crânes wergs a-t-il pu se développer librement dans une cité isolée, et sous le regard de son vieil ami Boolang Harrap's ?

Soudain, le vol du ptérodelphe semble perdre de sa vigueur.

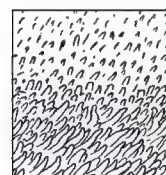
ARZAK : Reprends un peu d'altitude, bel oiseau, je trouve qu'on s'approche un peu trop de cette mer d'herbes tueuses...

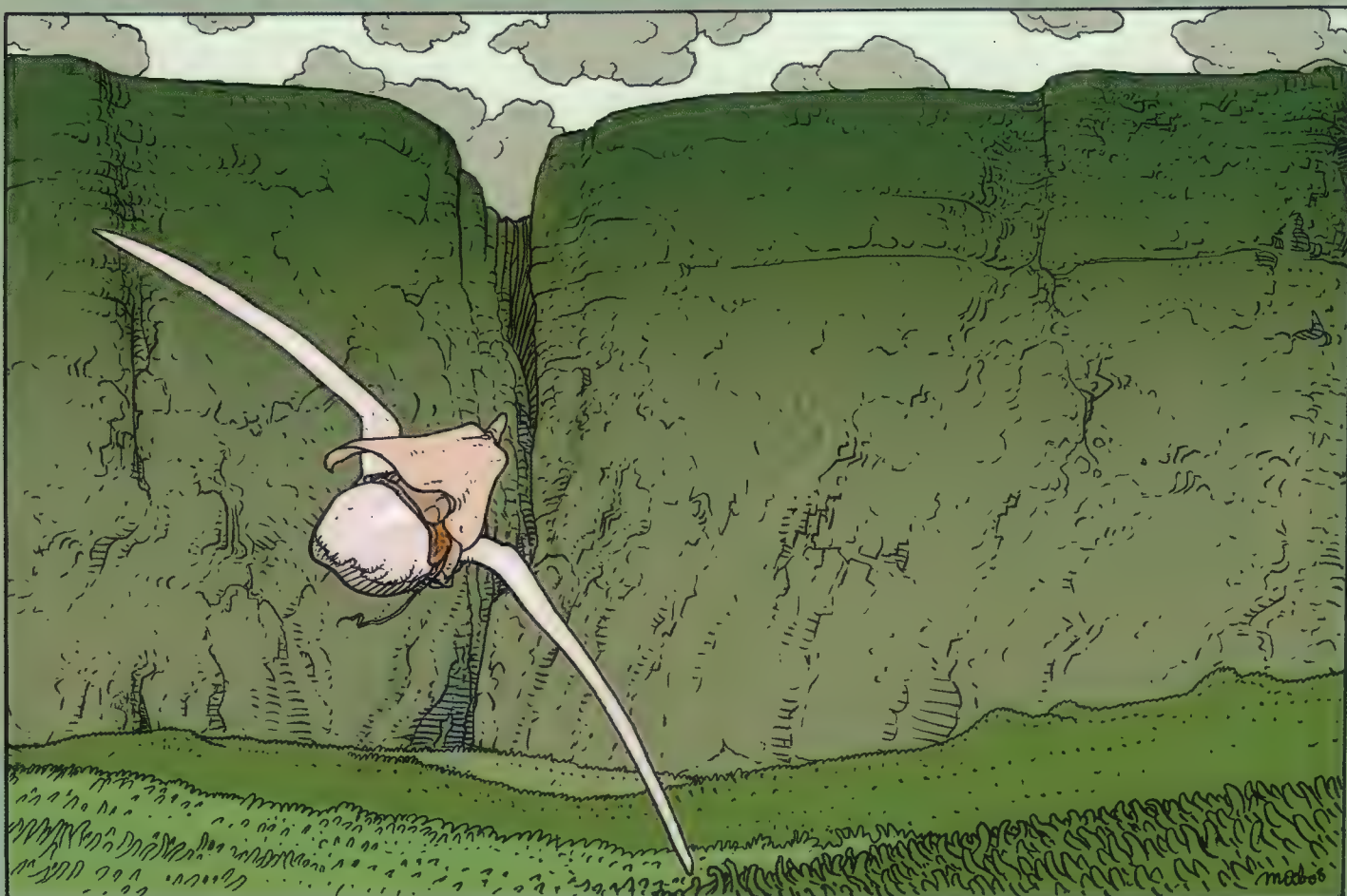
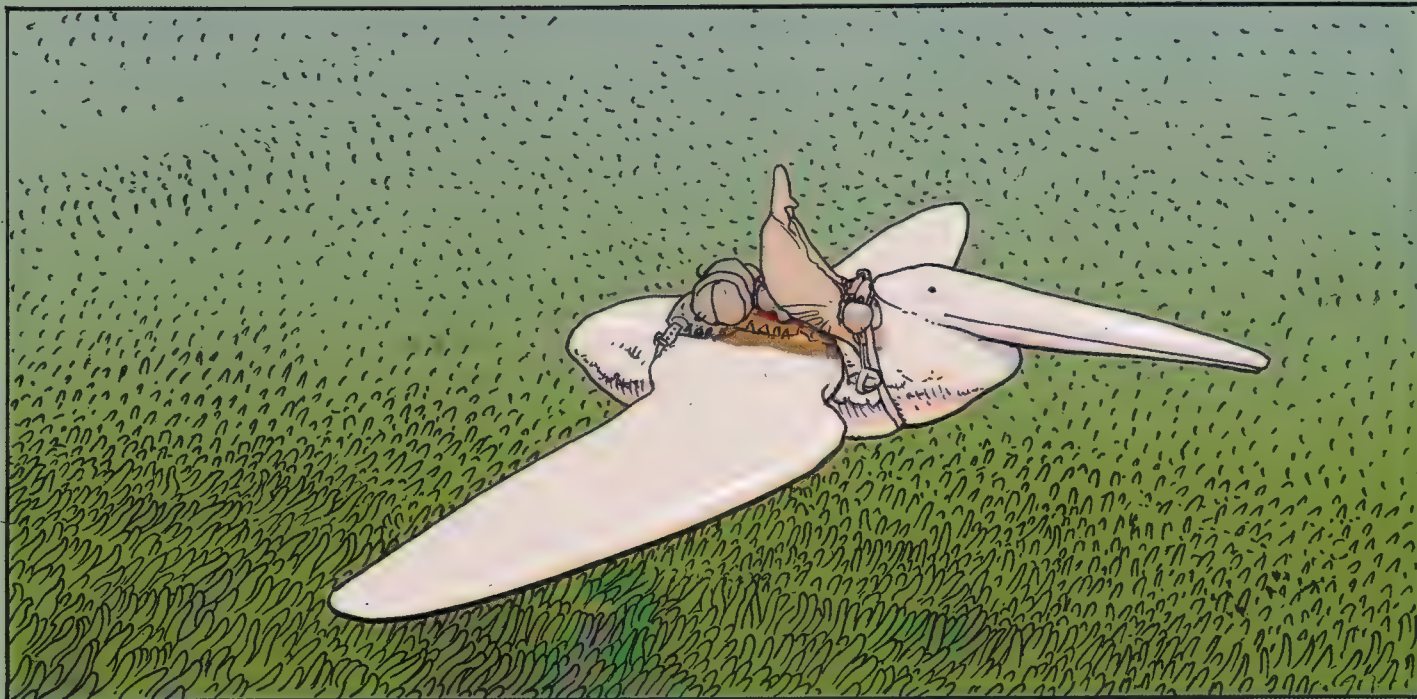
Le ptéro ne réagit pas.

{ARZAK} *Monte, ptéro ! Par Desmezz ! Prends de l'altitude !*

L'impensable est arrivé : une panne de ptérodelphe ! Aucune autre explication n'est envisageable... Le ptérodelphe, mélange de circuits anti-gravitationnels intégrés et de fonctions biologiques autogénérées est relié télépathiquement au cerveau d'Arzak, et ne peut donc commettre d'erreur.

{ARZAK} *Ma seule chance est là-bas : la Passe des Chèvres mortes ! Je ne vois guère d'autre issue. Encore un effort, bel oiseau ! Je ne te demande plus de t'élever mais de tenir en l'air, le temps de franchir la Passe.*





Tout va dépendre maintenant du lien télépathique !

{ARZAK} Attention ! Les pointes des crocs de chèvres sont empoisonnées !

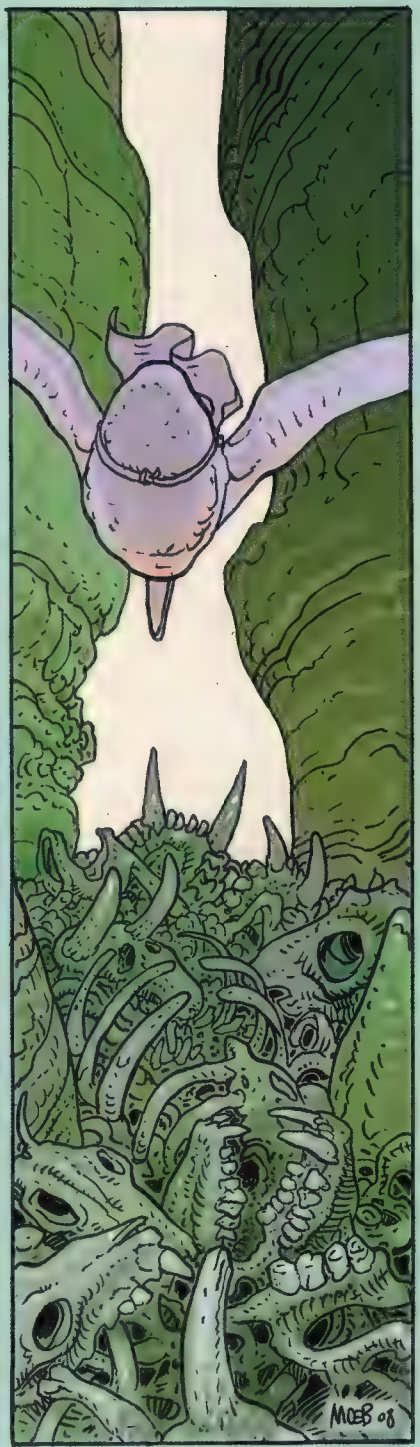
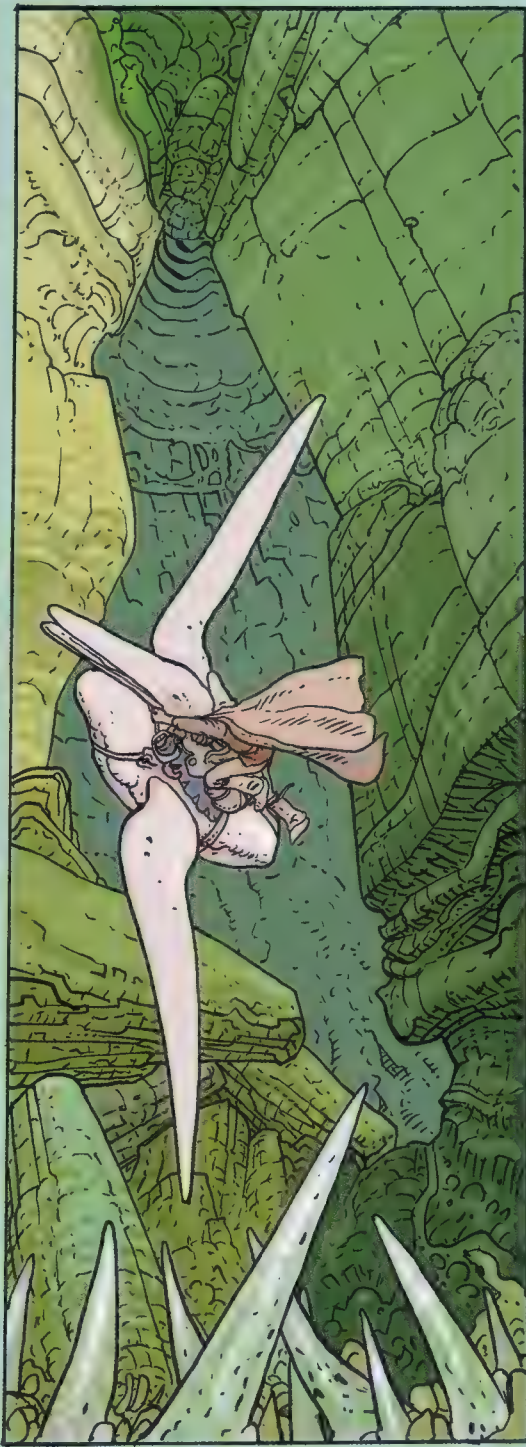
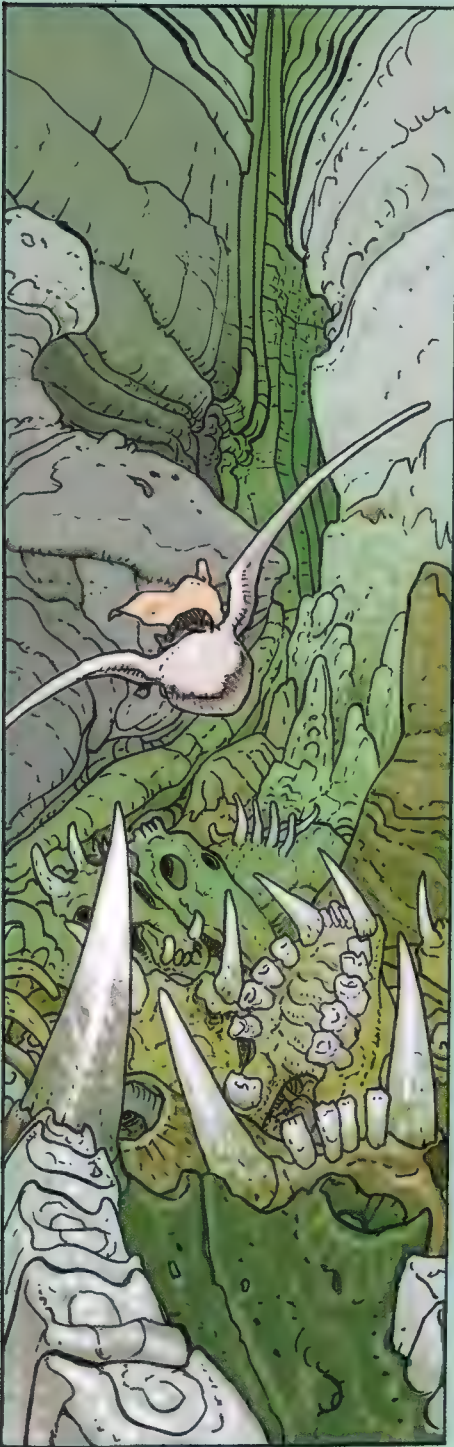
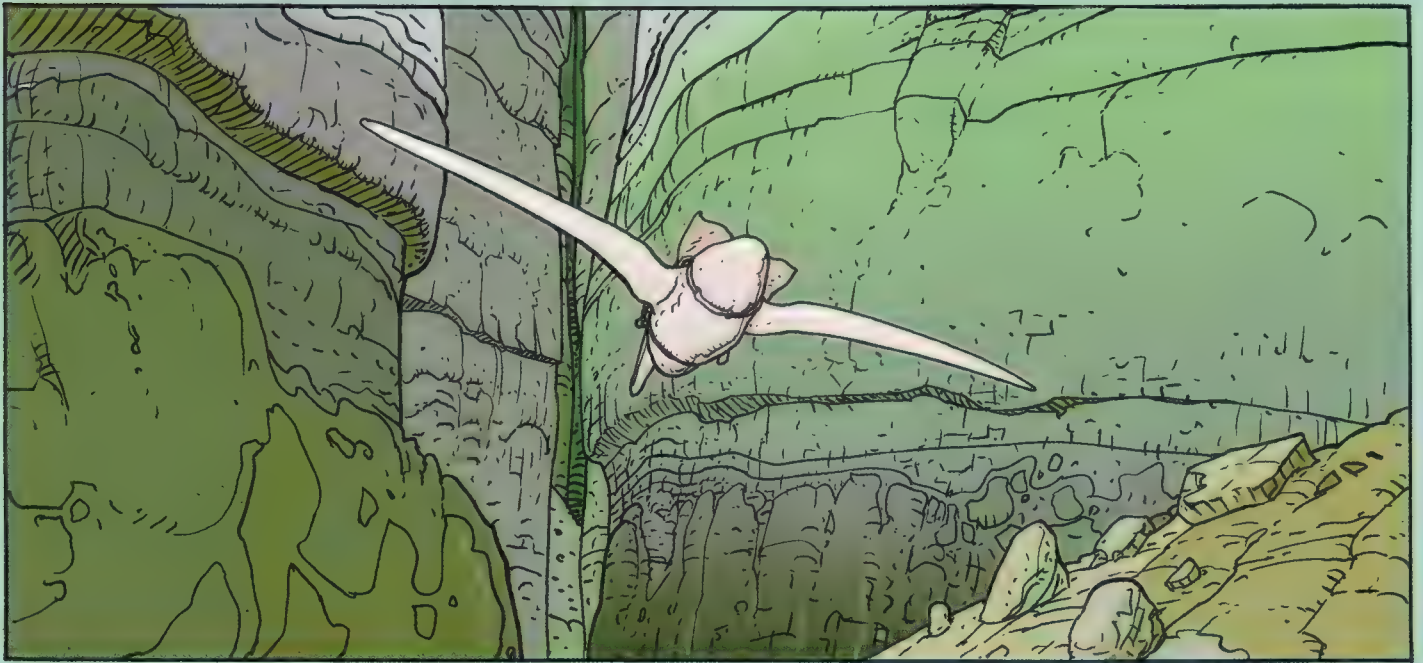
La situation devient critique...

{ARZAK} Redresse, on dévisse ! **Redreeessse !**

Mais Arzak et son ptérodelphe évitent de peu la catastrophe !

{ARZAK} Un dernier effort, bel oiseau, on arrive au bout !





Presque hors d'atteinte de tout danger, Arzak respire enfin.

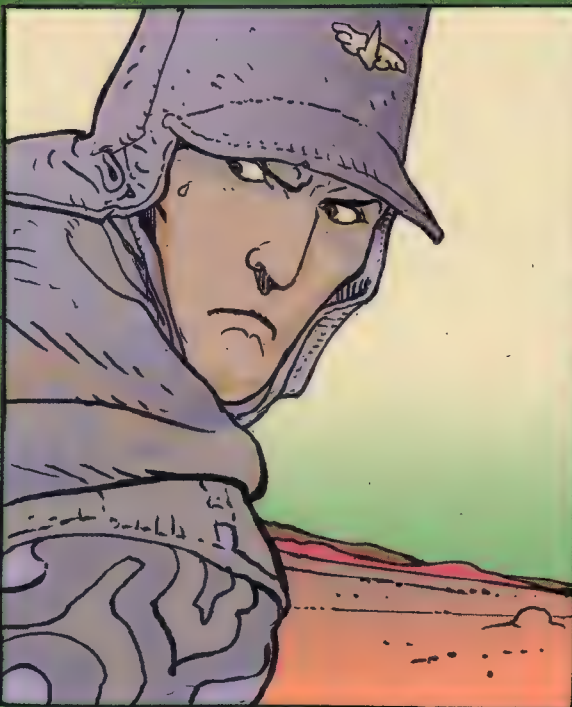
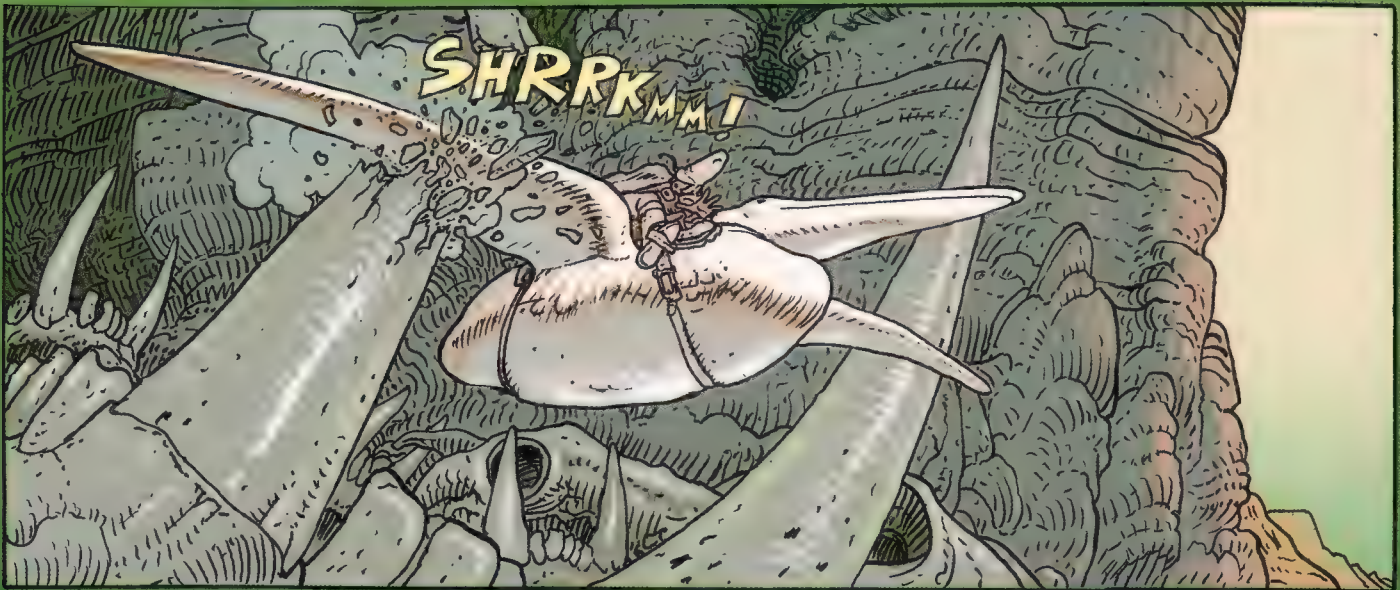
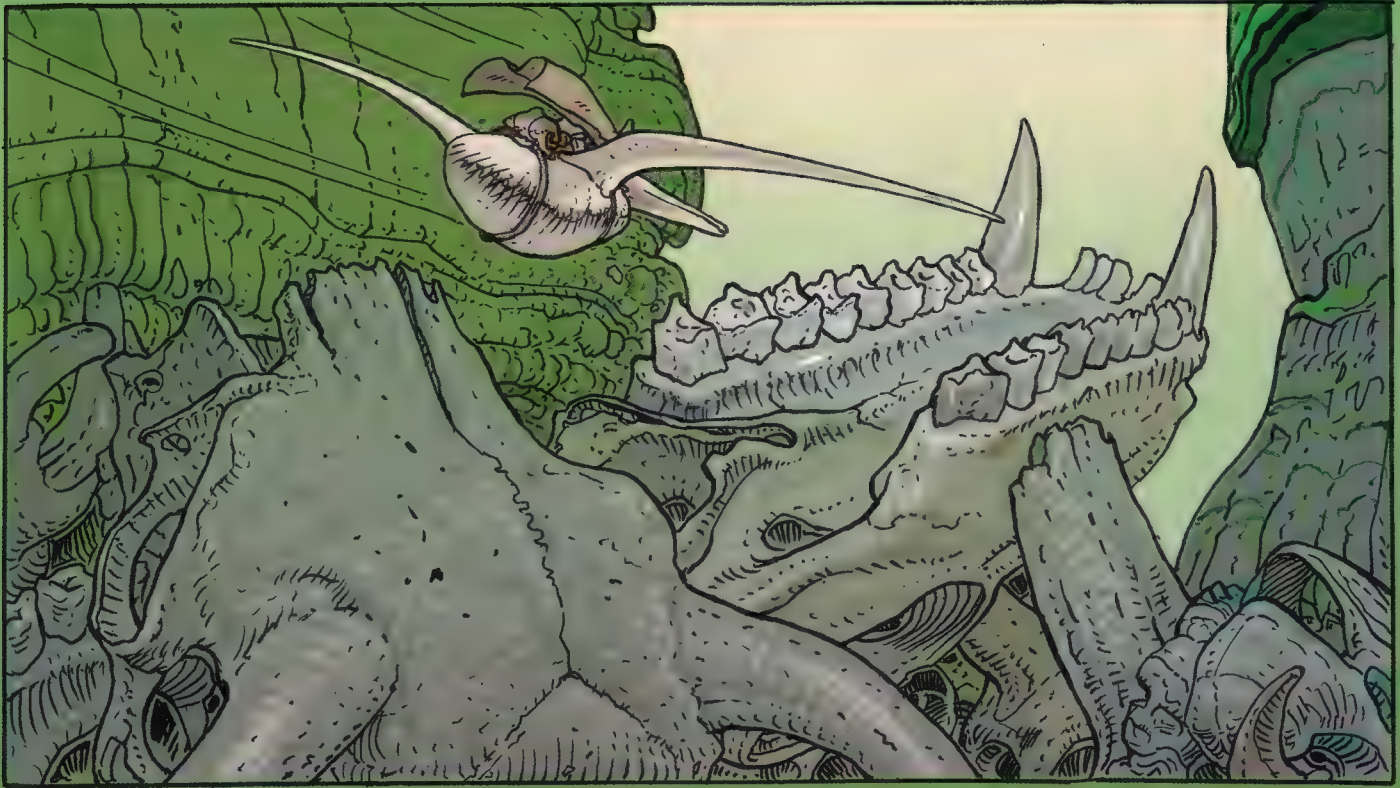
ARZAK: Bravo, tu as réussi... *Ooh nooon !*

Un ultime obstacle va-t-il tout compromettre ?.. **SHRRKMM !**
La robustesse de la grande aile blanche a eu raison du croc acéré !

Un peu plus loin...

{ARZAK} *C'est ça ! Pose toi, tu l'as bien mérité.*





Cependant, à bord du Rapidoo, la fuite sans espoir continue.

COMMANDANT XING: Impossible, ils sont trop rapides. Il ne nous reste plus qu'une seule alternative: fuir par un trou d'hyper-espace...

UN ÉQUIPIER: Mais, commandant ! Les risques...

JOANSSON: Le razapeur n'est pas en état !

COMMANDANT XING: Aucun problème avec le razapeur. Il a été révisé lors de notre escale sur Far 2. En fait, c'est notre seule chance de leur échapper !

JOANSSON: Pourquoi ne pas plutôt parlementer et savoir ce qu'ils veulent ? Ils pensent peut-être que nous transportons une cargaison de chiasmes. Quand ils verront que...

COMMANDANT XING: *Non !* Ce n'est pas l'appât du gain qui fait sortir ces canailles de leur abris d'astéroïdes ! C'est autre chose de bien plus tordu. Si vous aviez étudié le dossier Barbax, vous auriez constaté que ce pirate se nomme lui-même "Chef de l'Armée Werg de Libération de Tassili pour la Restauration de l'Empire." L'empire werg, ça doit vous dire quelque chose, non ?

JOANSSON: *Swerbazz*, commandant... C'est une prise d'otage ?

COMMANDANT XING: En effet, Joansson ! C'est la triste réalité ! Ce Kimorg Barbax est un fanatique complètement déjanté ! Je ne sais pas comment il a appris que Dame Charmaine et le petit Domyo étaient à bord du Rapidoo, mais c'est un fait: nous l'avons sur le dos, et ce n'est certainement pas pour une hypothétique cargaison de chiasmes !

La situation est critique ! Le commandant n'a pas d'autre choix que d'improviser.

COMMANDANT XING: Joansson ! Pendant que je préviens nos illustres passagers, lancez le programme de razaping et faites distribuer les dosettes.

JOANSSON: Bien sûr, commandant.

COMMANDANT XING: Et veillez bien à ce que personne ne soit oublié.

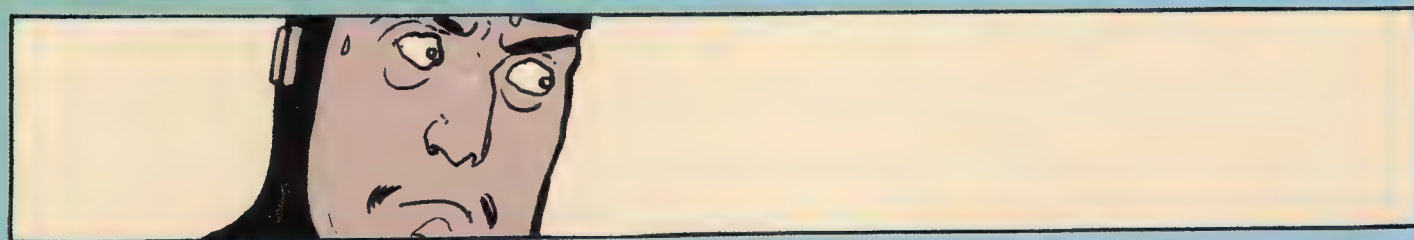
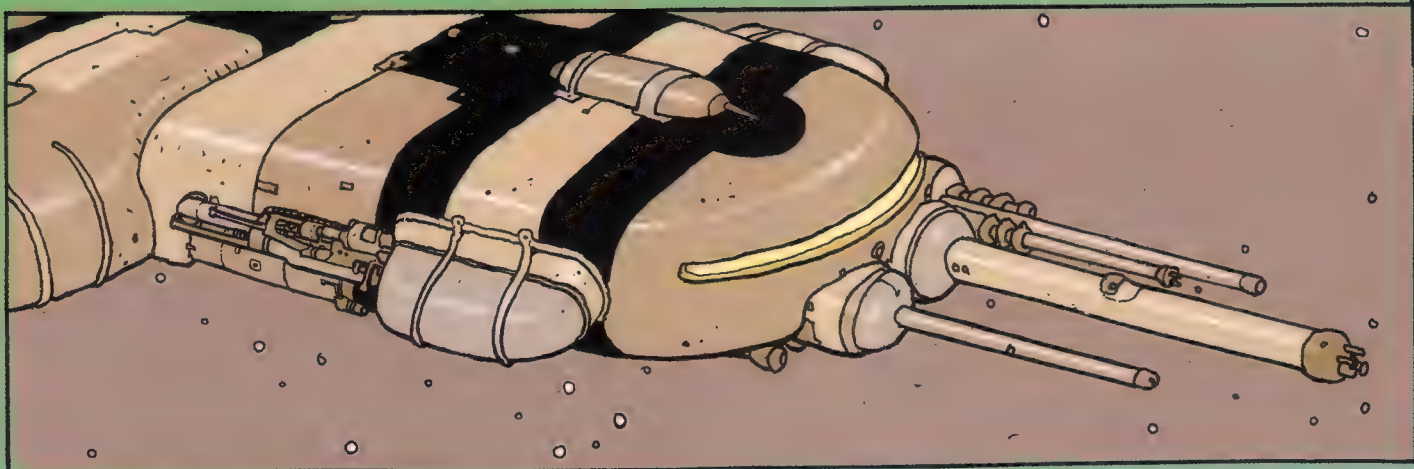
JOANSSON: J'y compte bien, commandant ! Je n'ai pas envie de voir nos hommes transformés en nuages de molécules.

COMMANDANT XING: *Bon !* Maintenant, il va falloir convaincre la Princesse de sortir de l'isolation rituelle.

JOANSSON: ...Vous allez lui dire ?

COMMANDANT XING: Pour les pirates ? ...Heu, je ne sais pas.





Le commandant frappe discrètement à la porte. Une voix enfantine lui répond :

L'ENFANT : Une seconde, commandant Xing.

C'est Domyo, le jeune Prince de Desmezz qui entrouvre la porte.

DOMYO : Vous êtes le bienvenu, commandant Xing. Nous allons enfin nous poser sur Desmezz ? Ce voyage est si ennuyeux !

COMMANDANT XING : Pas encore, petit maître !

DOMYO : Quel dommage ! Si je n'avais pas ma console, je péri-rais d'ennui ! Ma mère, elle, a son piano, mais c'est bien long.

Xing s'incline devant la Princesse.

COMMANDANT XING : Je sollicite la permission de présenter une demande de requête.

DOMYO : Pour ma part, c'est accordé. Tiens ! Regarde mon nouveau jeu de bastonnage !

La Princesse Charmaine intervient.

PRINCESSE CHARMAINE : Petit Domyo, ce n'est pas à toi de prendre ce genre de décision ! Et s'il te plaît, ferme cette console et ces jeux totalement idiots ! Désolée, commandant Xing, c'est impossible.

COMMANDANT XING : Je sais, Dame Charmaine, votre vœu de claustration ne pourra être levé avant le retour au palais Desmezz... Mais...

DOMYO : S'il vous plaît, petite maman !

Le Prince Domyo insistant, Dame Charmaine accepte d'écouter le commandant.

PRINCESSE CHARMAINE : Bon... Parlez.

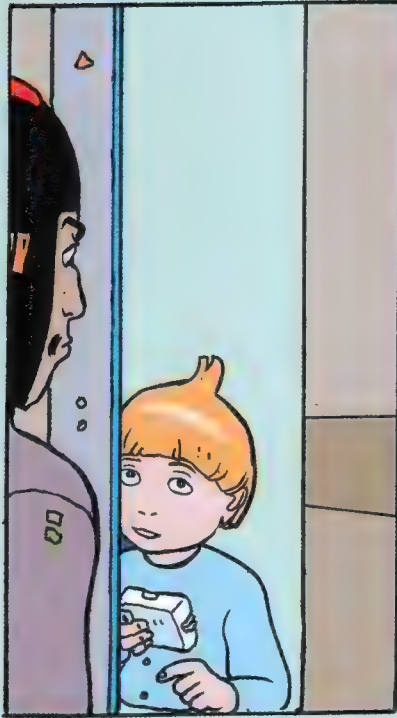
COMMANDANT XING : Dame Charmaine, euh... Des pirates extrêmement féroces veulent vous enlever, vous et le Prince ! Mon devoir est de vous mettre à l'abri de cet outrage... Et...

PRINCESSE CHARMAINE : Vous songez à une solution extrême ?

COMMANDANT XING : Heu... Oui. C'est cela ! En fait, il s'agirait d'une minuscule plongée dans un trou d'hyper-espace... À peine quelques microsecondes.

PRINCESSE CHARMAINE : C'est en effet très très peu !...





Xing se montre rassurant :

COMMANDANT XING : C'est très peu, mais suffisant pour mettre instantanément un bon nombre de parsecs entre nous et ces affreux pirates. Cependant, comme vous le savez certainement, il y a une petite formalité à accomplir... Voici deux dosettes de Stabilisateur de Cohérence Moléculaire. Il est absolument impératif de les prendre avant la plongée.

PRINCESSE CHARMAINE : J'espère que c'est sans danger !

DOMYO : Le SCM n'a jamais fait de mal à personne, maman... Mais si on oublie d'en prendre on peut être transformé en monstre ! Pas vrai, commandant ?

COMMANDANT XING : Exact ! Petit Domyo a raison.

PRINCESSE CHARMAINE : Je vous fais confiance, commandant Xing ! Nous apprécions votre zèle ! Le conseil Royal en sera informé.

COMMANDANT XING : Je ne fais que mon devoir, Dame Charm...

Soudain, un choc brutal ébranle le vaisseau.

COMMANDANT XING : *Par Desmezz !* Quelque chose a heurté le...

PRINCESSE CHARMAINE : Nous sommes perdus !

COMMANDANT XING : Non ! Il n'y a pas de gros dégâts. Je retourne à la passerelle pour coordonner la plongée ! Surtout, Dame Charmaine, ne tardez pas à prendre la dosette SCM, c'est **TRÈS** important.

Inquiet, le commandant se précipite pour rejoindre son équipage.

UN ÉQUIPIER : Nous avons été touchés !

UN 2^e ÉQUIPIER : Il faut faire quelque chose !

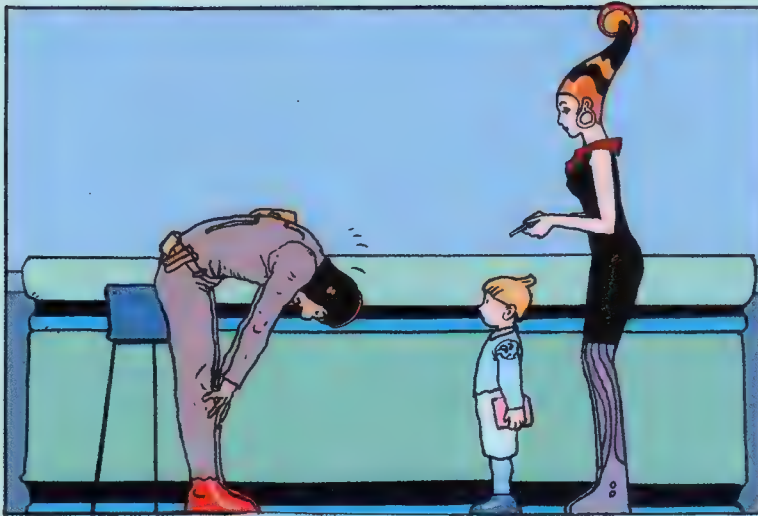
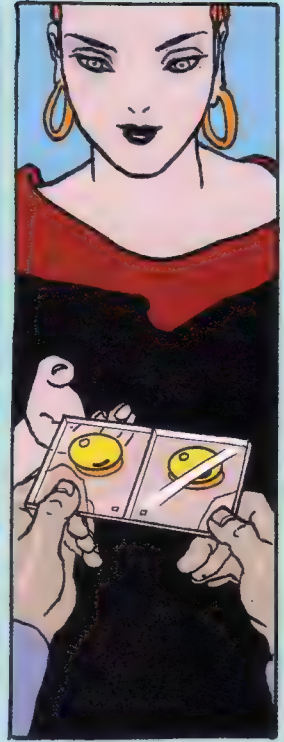
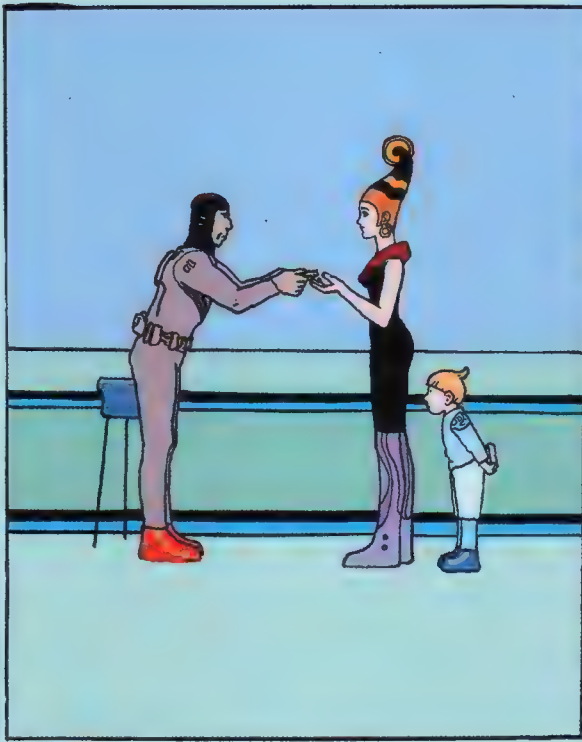
UN 3^e ÉQUIPIER : Les robots de maintenance ont été activés !

COMMANDANT XING : Où en est le razaping ?

UN 4^e ÉQUIPIER : Joansson vient de lancer la phase terminale !

COMMANDANT XING : *Parfait !* Tout le monde à son poste ! Pas de panique, le Tronic Rapidoo a suffisamment de moyens de défense. Activez les boucliers annexes ! Isolez les unités gravitationnelles... Inutile de vous rappeler l'importance des enjeux ! Si les pirates parviennent à s'emparer de Dame Charmaine et de petit Domyo, c'est la confédération entière qui risque le désastre ! *Messieurs !* Je compte sur vous pour empêcher ça !



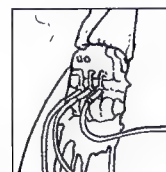


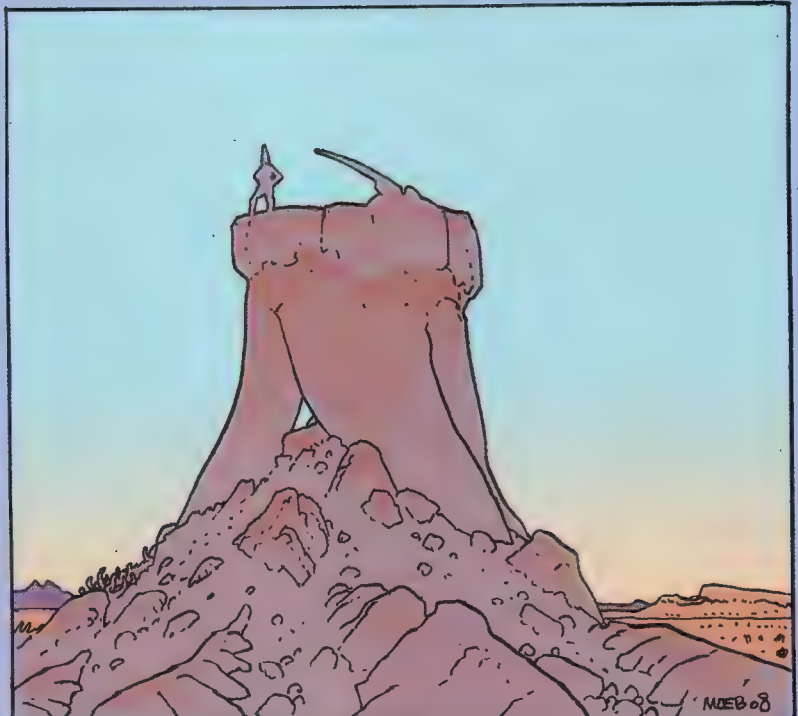
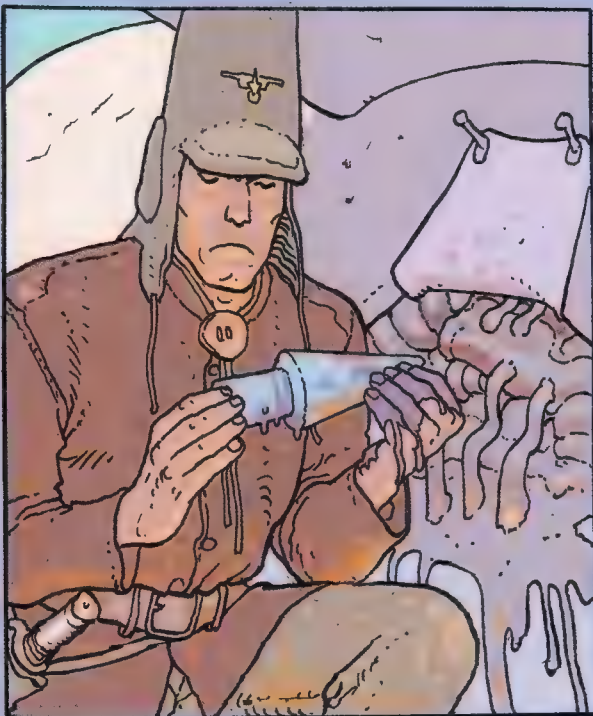
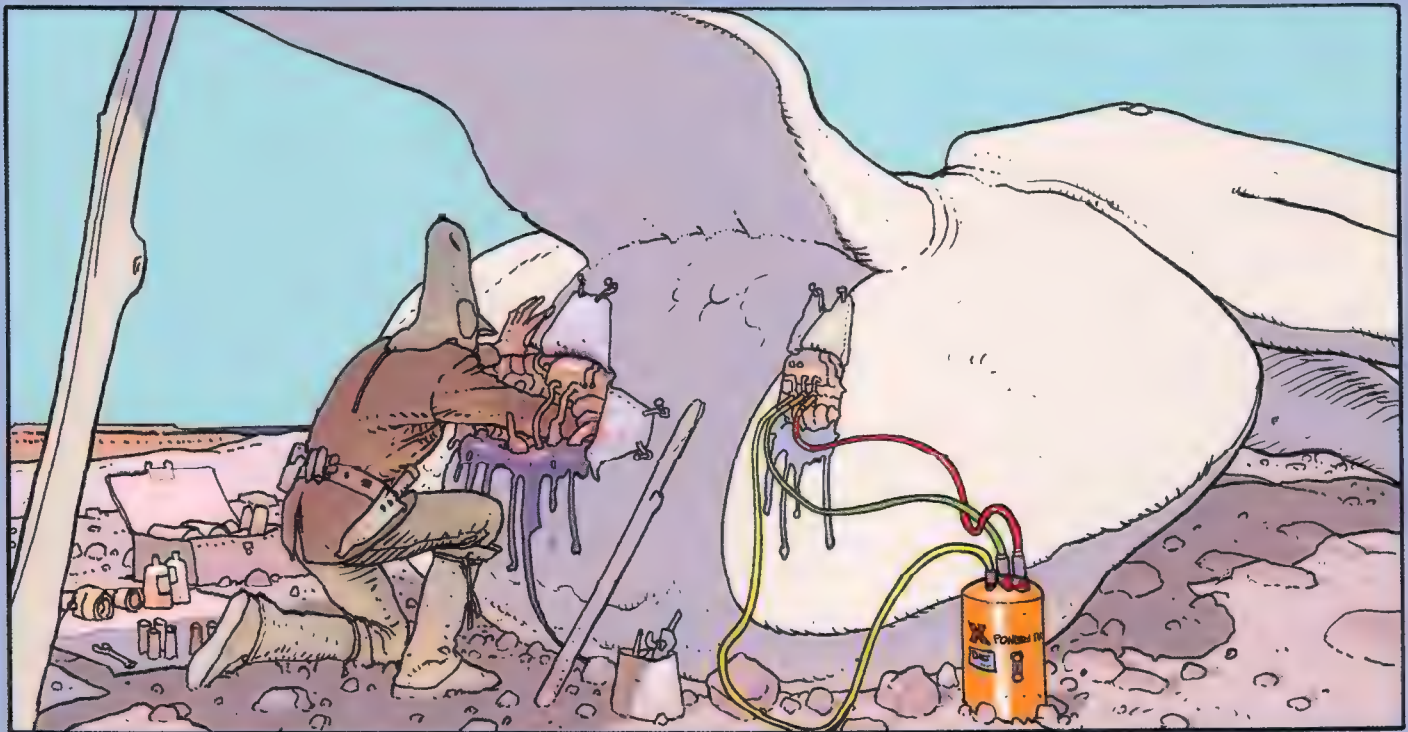
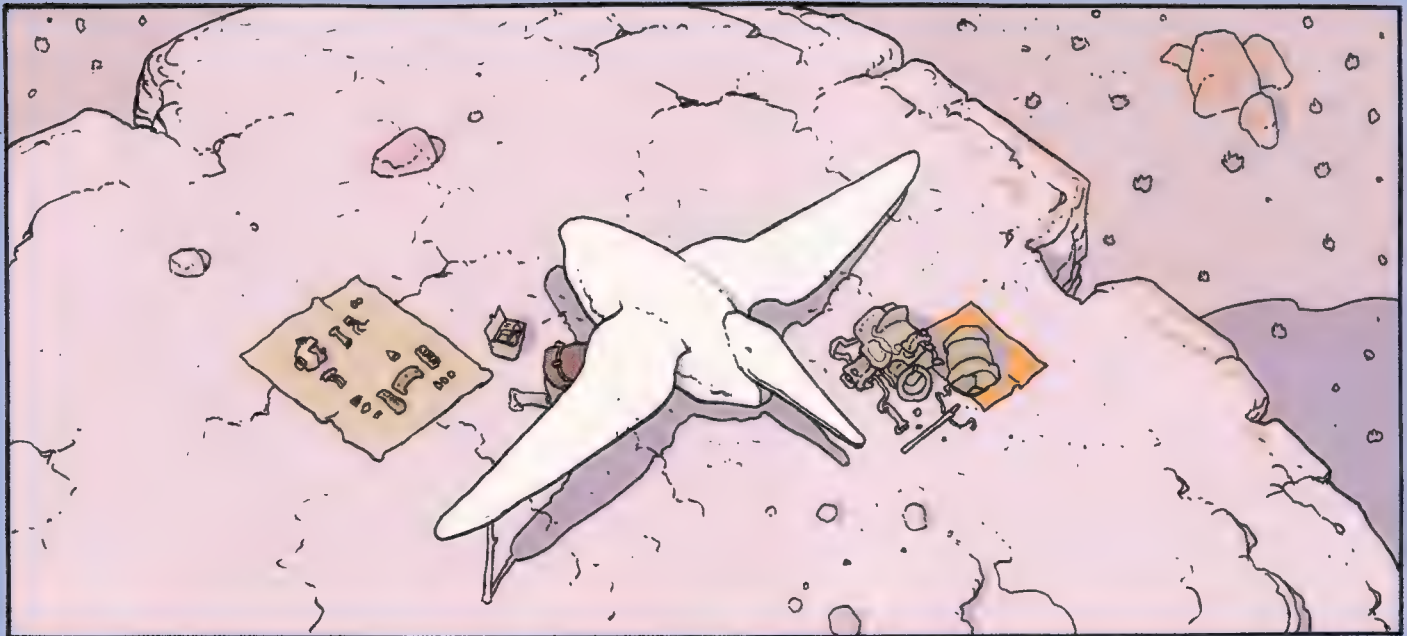
ARZAK: Quel désastre !... Le joncteur est complètement déflaqué ! Mon bel oiseau, je me demande même comment tu as réussi à voler jusqu'ici... C'est sûrement le chasseur de tête qui t'a tiré dessus ! Le salaud ! Paix à son âme !

ARZAK: Ah, ce joint cranté! J'en ai un de rechange.

{ARZAK} Regarde-moi ça : une tête magnétox en titane... Un sacré engin ! Où donc ce minable s'est-il procuré ça ? Si ton système automatique inhibiteur d'explosion n'avait pas fonctionné, on partait en fumée ! Une visite à la Tour s'impose de plus en plus, mais je vais devoir y aller à pied...

{ARZAK} Bon... Je n'ai pas le choix.





{ARZAK} *Ici, tu seras à l'abri des fouines et des scorpiorats!...*

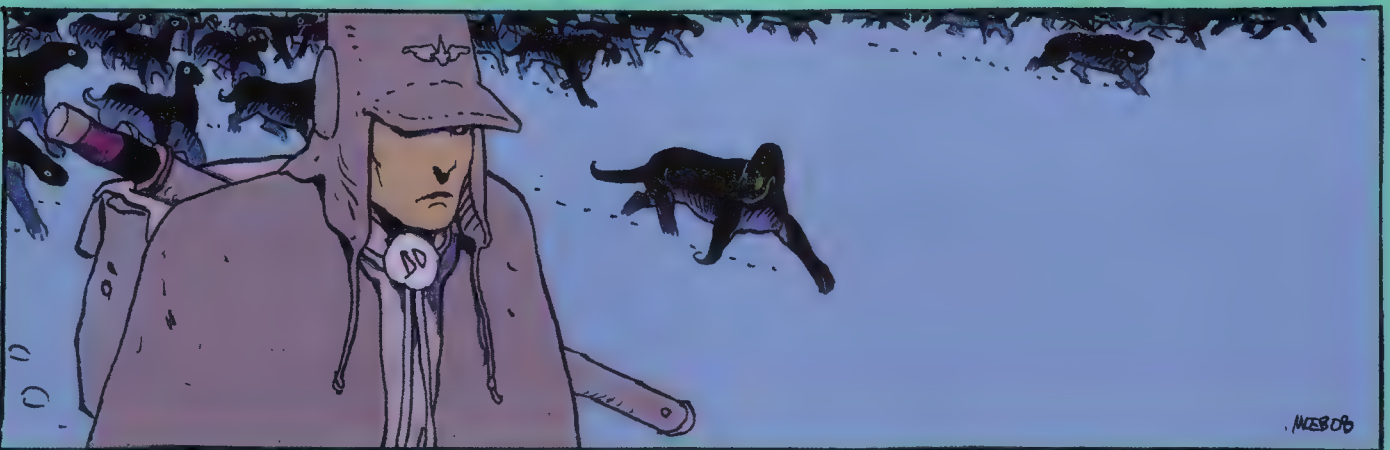
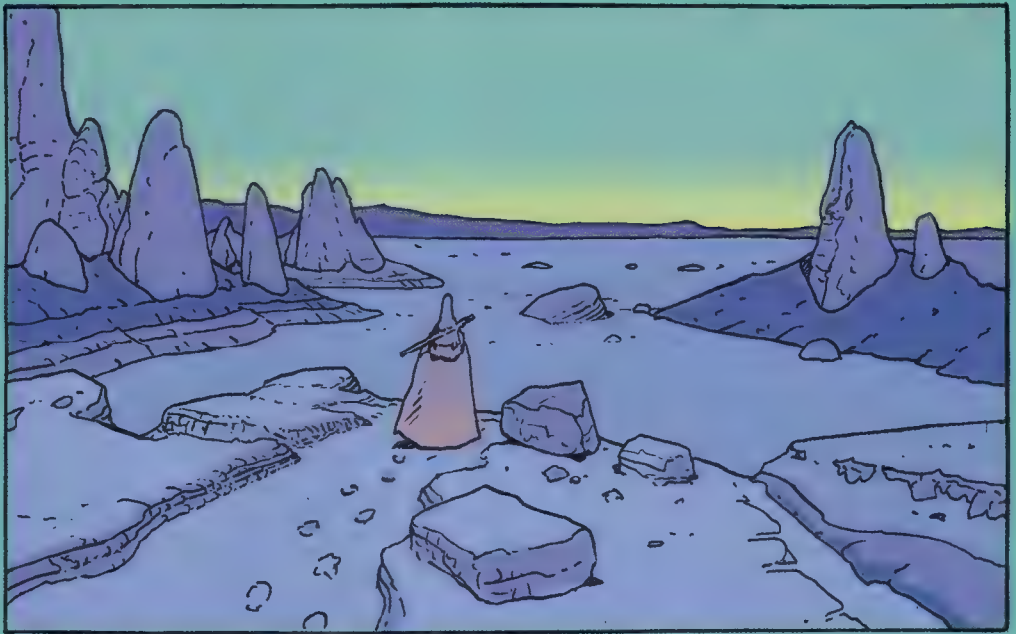
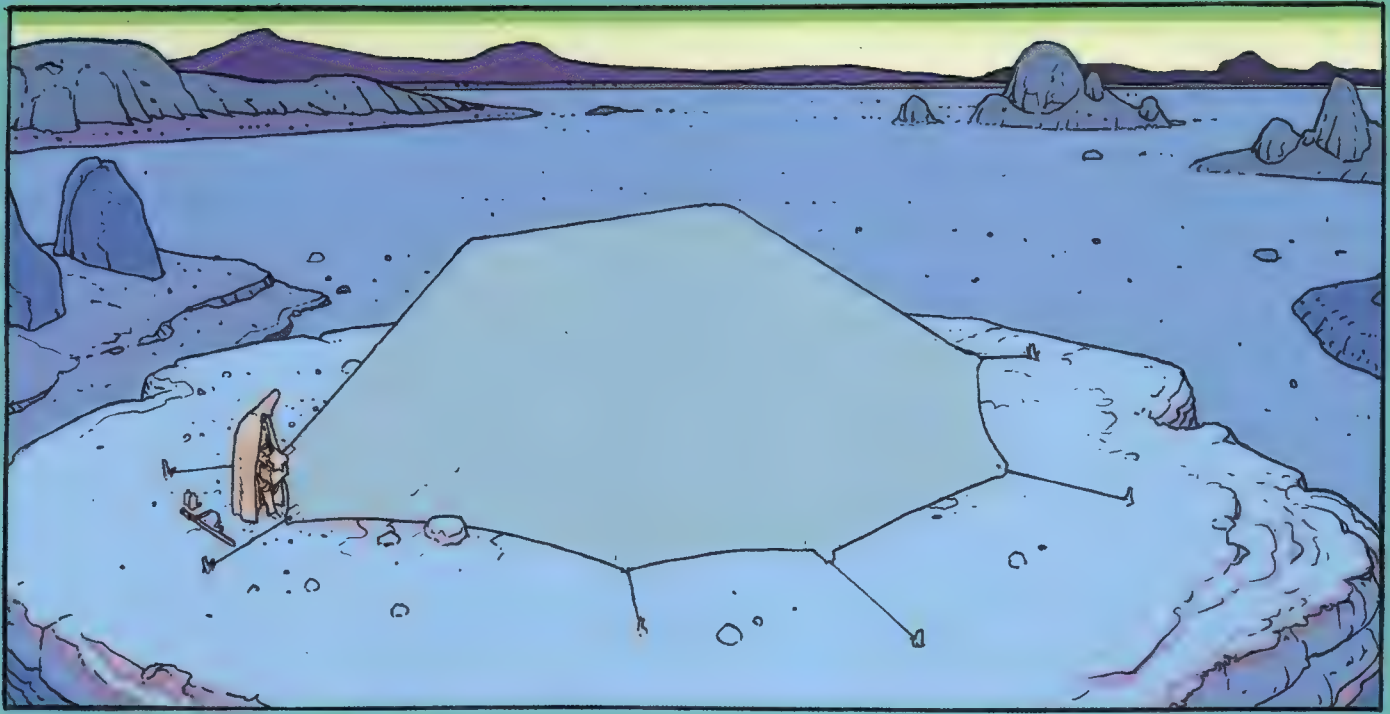
Le guerrier sait qu'il va devoir franchir plus de huit-cents hollotrams à pied à travers le Riouf des Mauvais Sables, un territoire peu connu et terriblement hostile.

Quelques heures de marche plus tard...

{ARZAK} *Ça n'a pas traîné! À peine deux hollotrams de parcourus et j'ai déjà de la compagnie!*

Les fouines des sables s'amassent autour de notre intrépide héros...



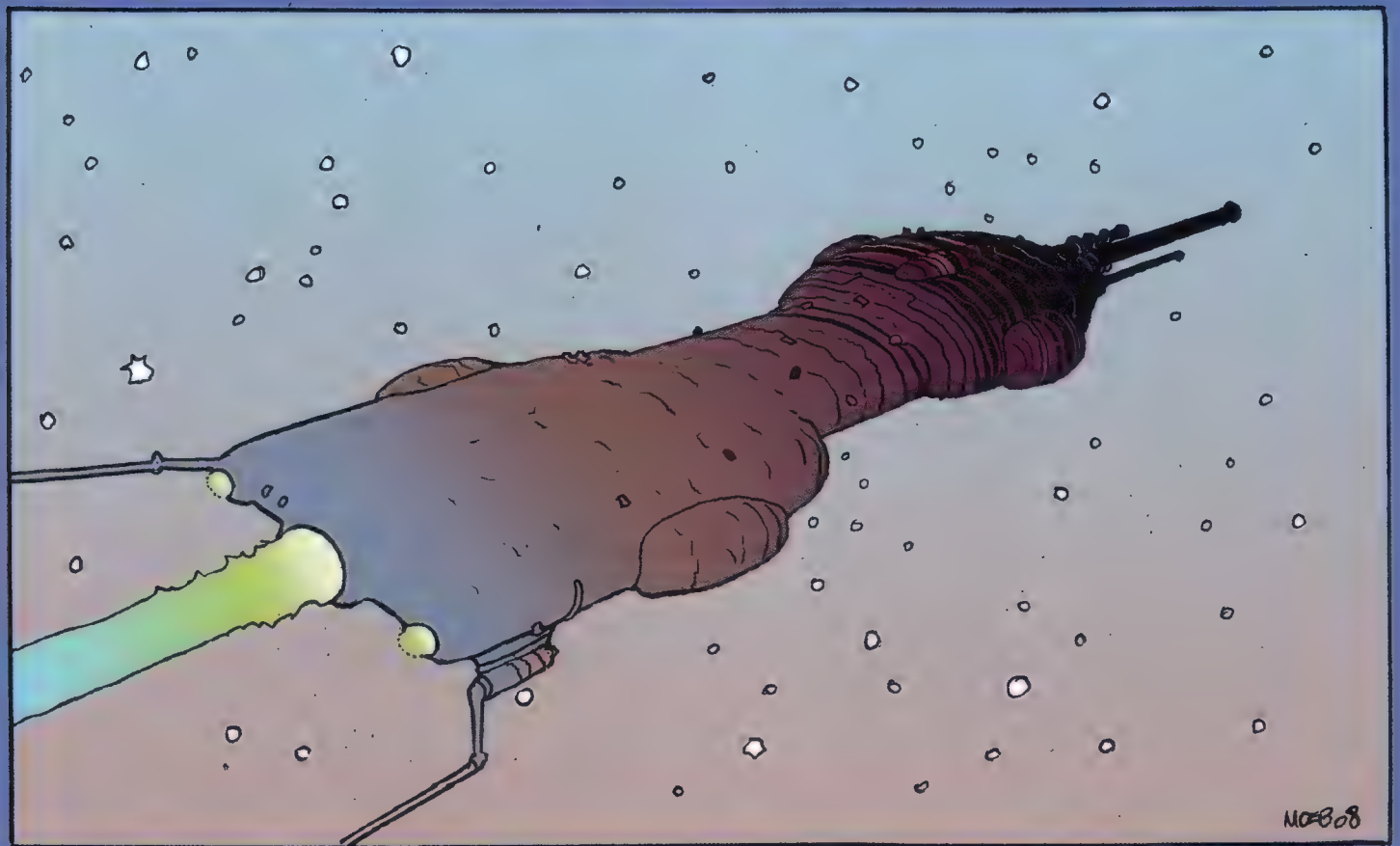


Tandis qu'un long combat s'engage sur Tassili, un autre se prépare dans l'espace...

UN ÉQUIPIER: Missile collant à cinq heures, plan 9 !

COMMANDANT XING: Activation immédiate des boucliers latéraux.





COMMANDANT XING: À tout l'équipage ! Ici le commandant Xing Wang Xu. Nous allons plonger dans un trou d'hyper-espace ! Je vous demande à toutes et à tous d'absorber sans perdre une seconde la dosette de stabilisateur moléculaire. La confédération décline toute responsabilité en cas de non-observation de la consigne !

Dans leurs appartements, Dame Charmaine et Domyo s'apprêtent à suivre les ordres du commandant.

DAME CHARMAINE: Écoute bien ce que dit le commandant. J'espère que ces dosettes sont sans danger... Mais bon !

Domyo a déjà avalé la sienne.

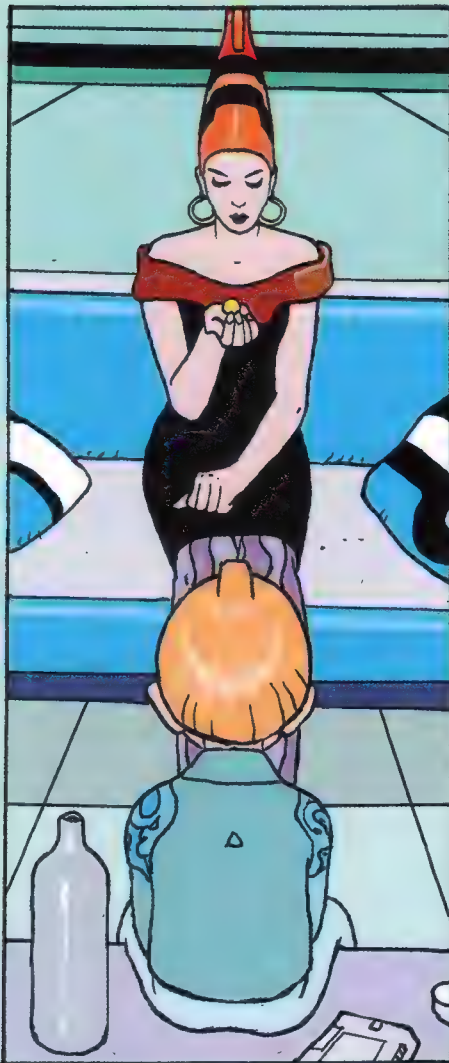
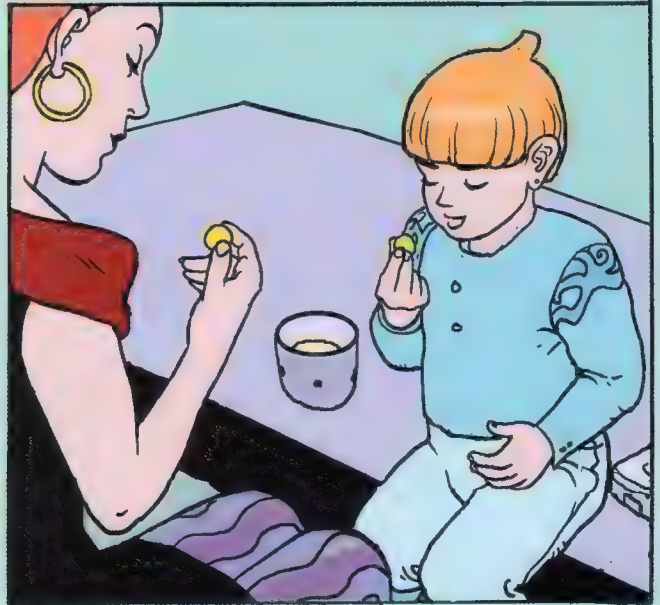
DOMYO: Maman, presse-toi, le commandant a dit de faire vite !

Tandis que sur la passerelle...

PILOTE DU RAPIDOO: Co... Commandant ! Un de leurs fichus missiles a réussi à franchir la barrière des boucliers ! Nous allons être touchés !

Un impact étourdissant fait trembler le Tronic Rapidoo, renversant Dame Charmaine et Domyo.





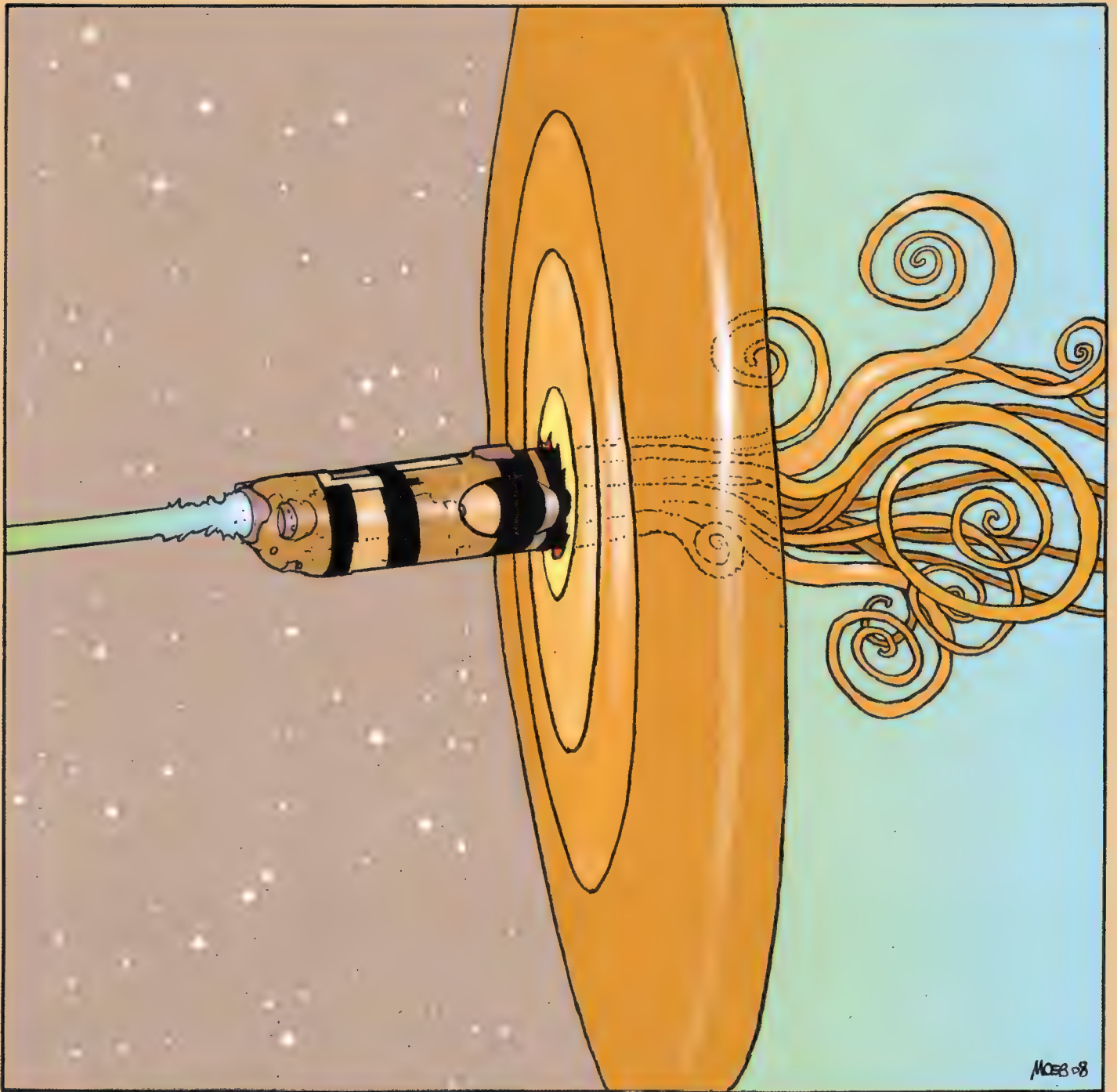
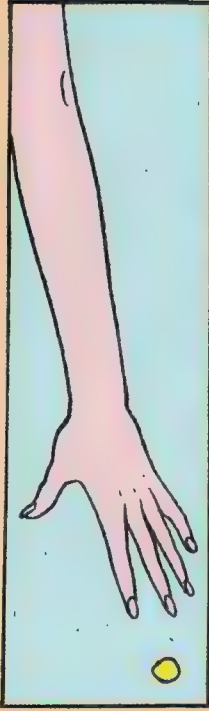
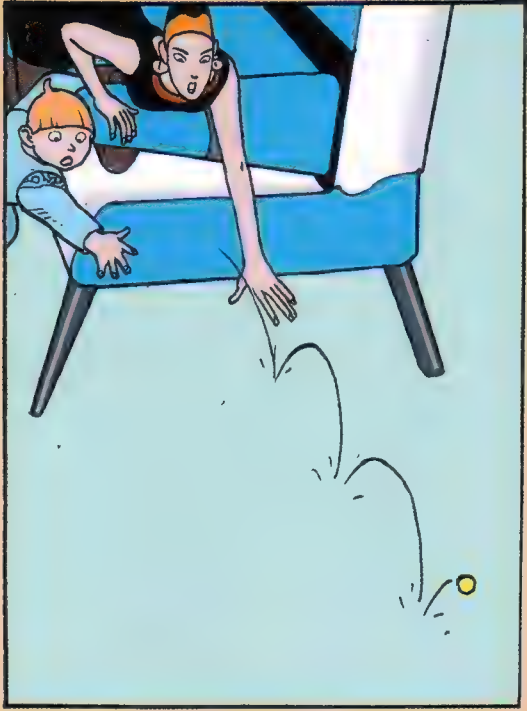
DOMYO ET DAME CHARMAINE: *La dosette!*

Le précieux SCM échappe aux mains de Dame Charmaine. Au même instant, le commandant active la plongée en hyper-espace.

COMMANDANT XING: Nous ne pouvons attendre une seconde de plus!

Le sort en est jeté!

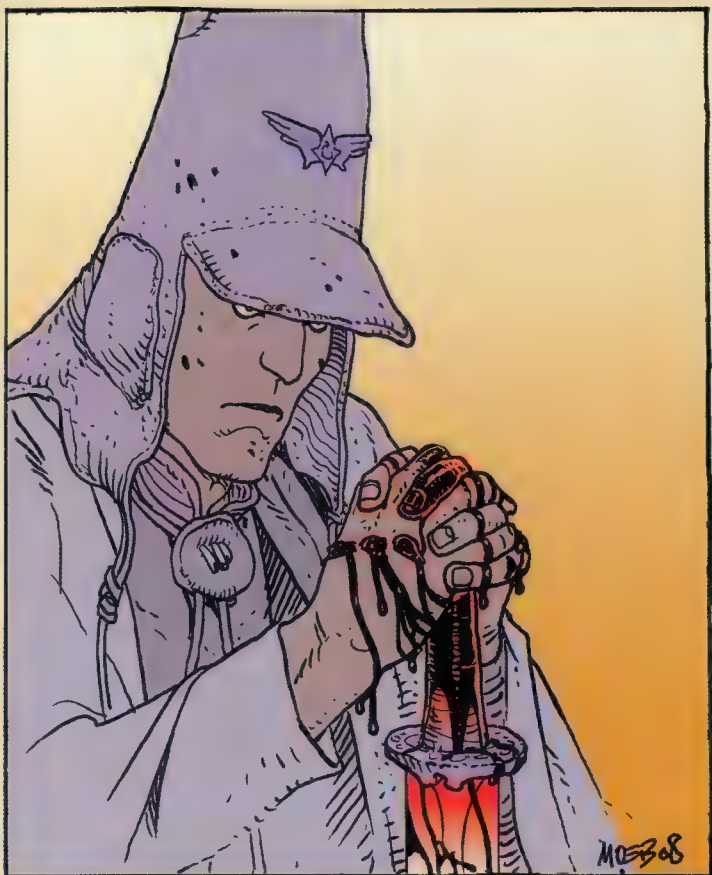
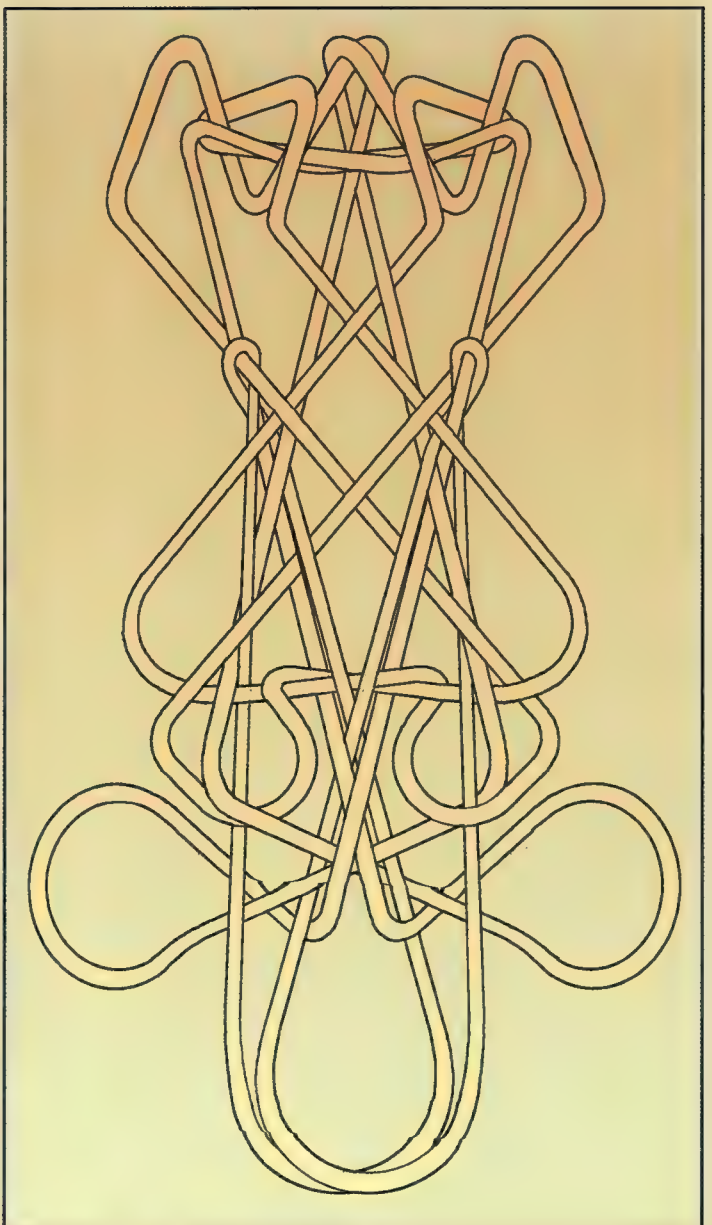
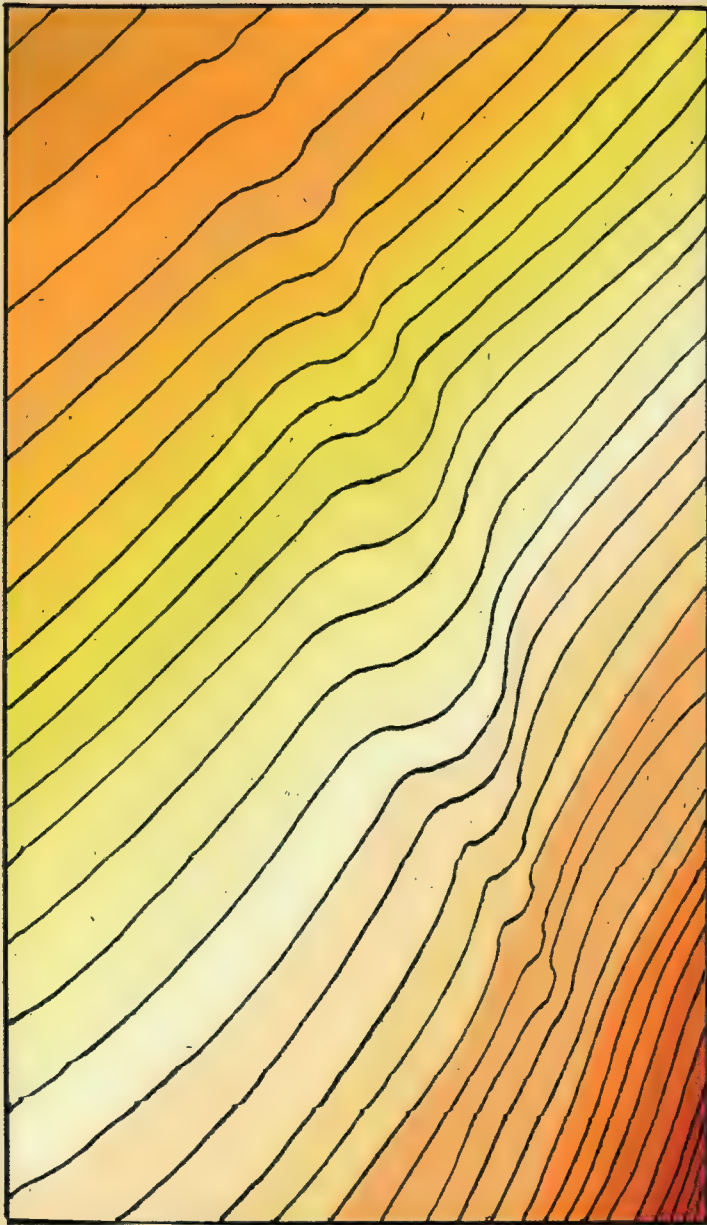




Le soleil est déjà bas dans le ciel de Tassili lorsque le combat contre les fouines des sables cesse enfin. Arzak est épuisé, mais surtout ulcéré d'avoir été contraint de tuer tant d'animaux du désert. Il sait que sa tâche est d'éliminer et de traquer l'anomalie, et non d'intervenir dans le délicat équilibre de la vie locale.

{ARZAK} *Il y a quand même un problème: j'ai été mordu... Et en dehors du fait que cela fait un mal de chien... C'est totalement et irrémédiablement mortel!*

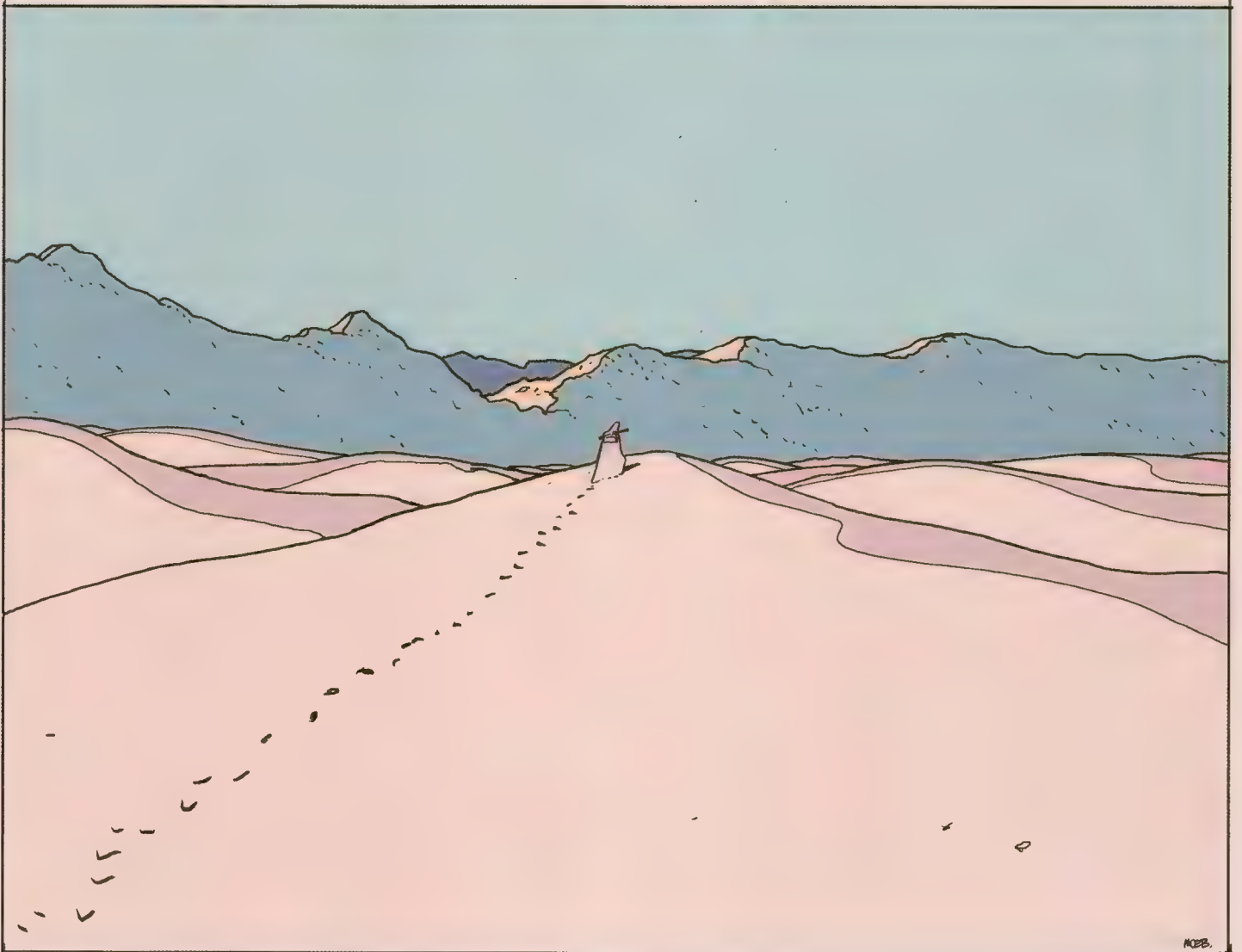
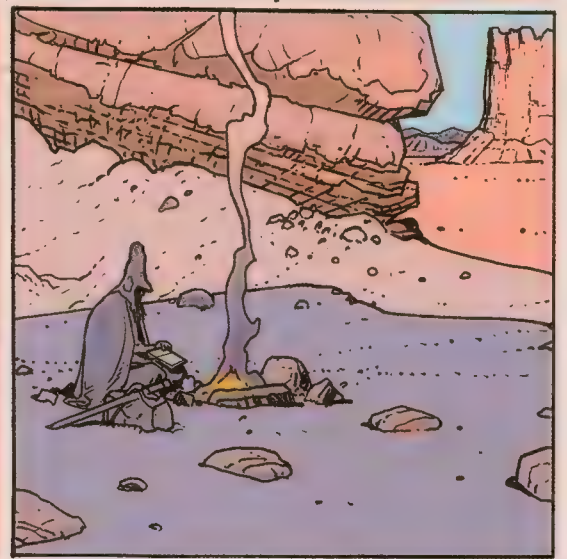
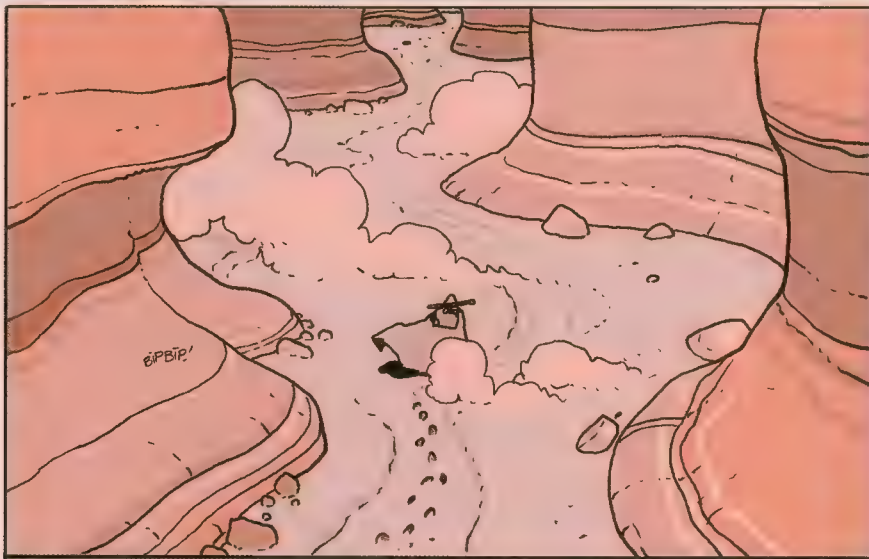
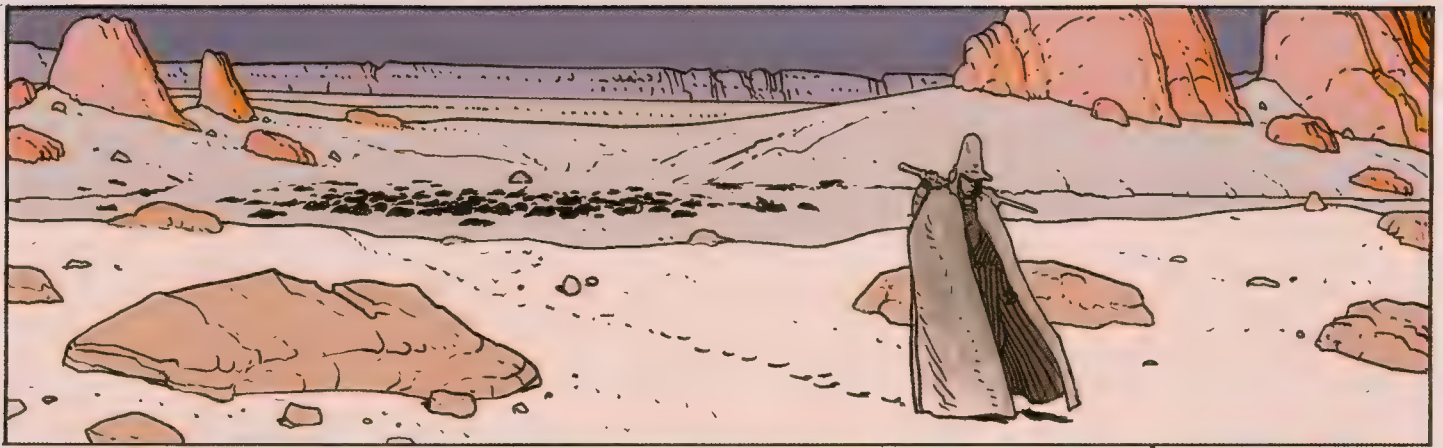




{ARZAK} Bon ! Il ne me reste plus que 798 hollotrams à parcourir... Avec un petit détour de 50 hollos en plus en direction de Château-Barmond, en espérant qu'ils ont un médecin compétent ! Sinon, je suis fichu.

Sur le chemin, Arzak tente de contacter son ami à Redmond... Mais toujours aucun signe de vie de Boolang Harrap's !





L'Arpenteur sait faire face à la faune et flore de Tassili...

ARZAK: Taille toi, sale bête !

... Mais sa progression est bien plus lente à pied qu'en ptéro, et sa blessure à la main le lance de plus en plus.

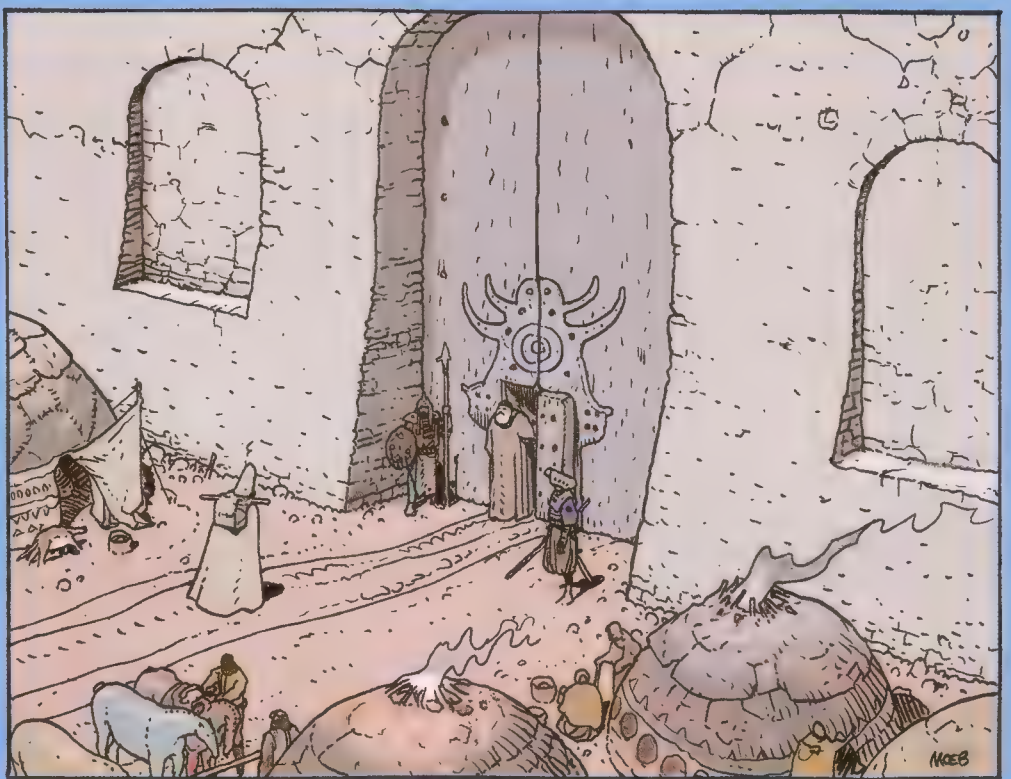
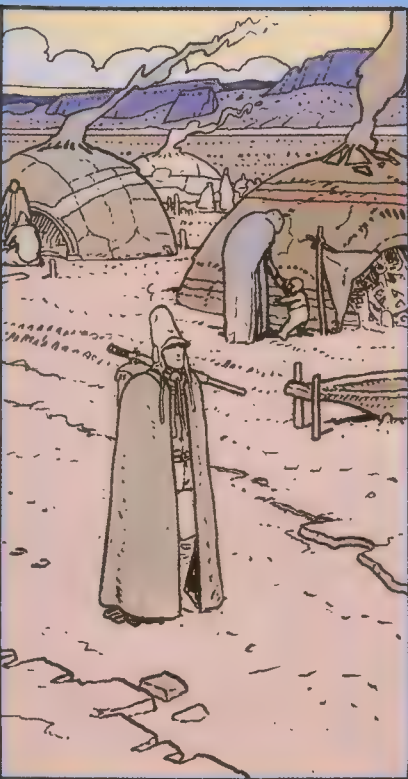
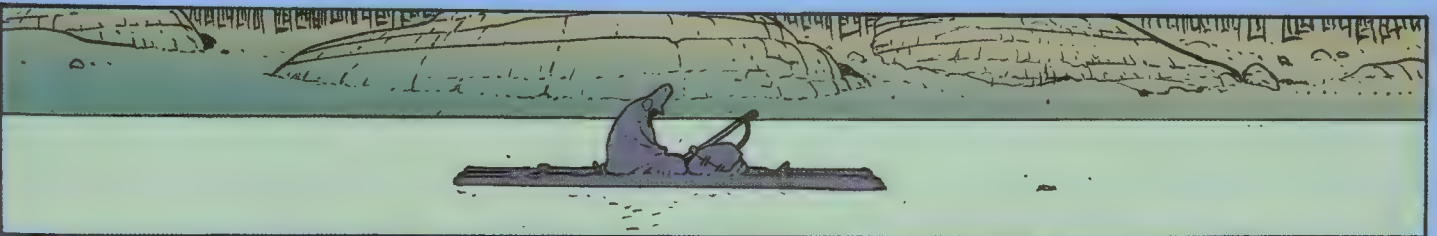
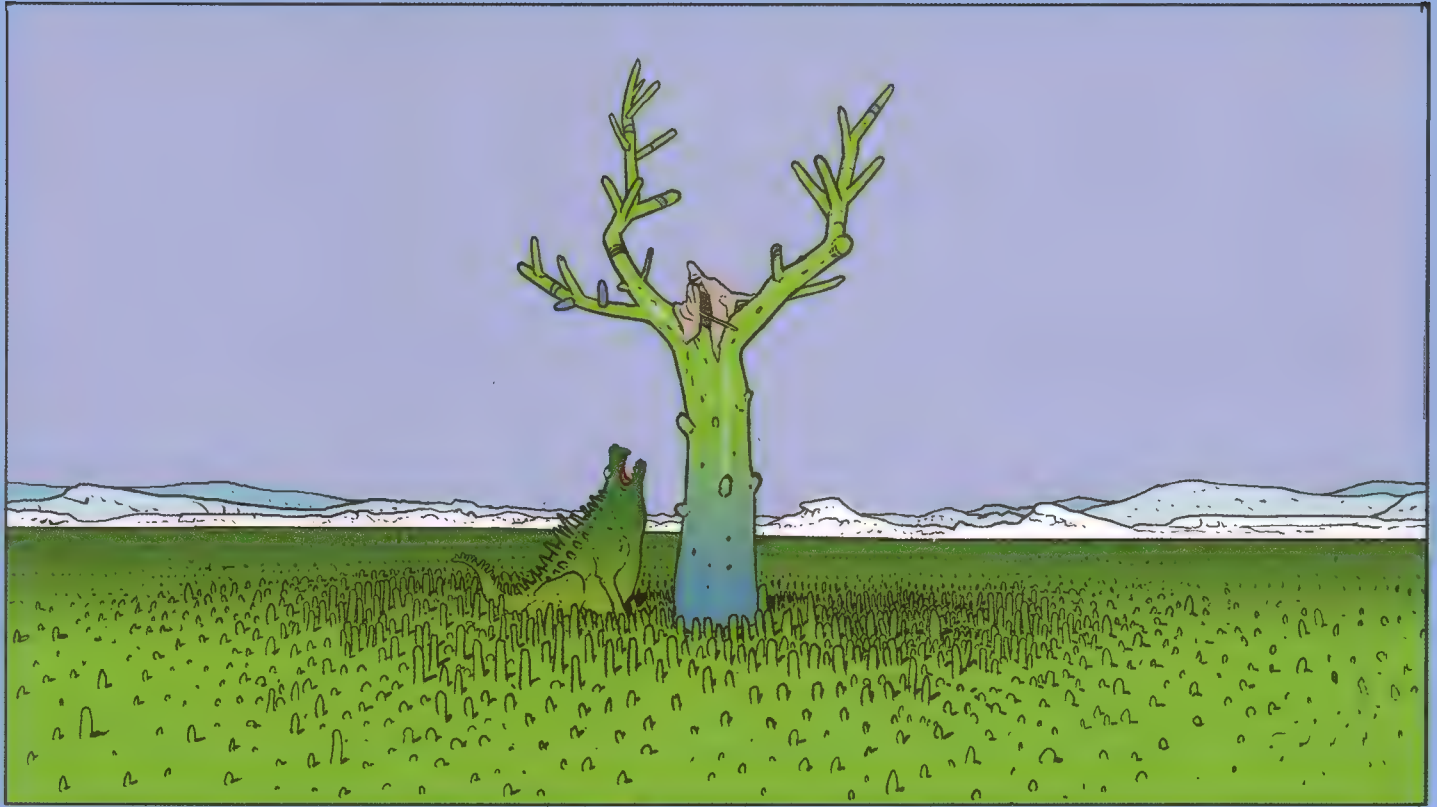
{ARZAK} *Par Desmezz ! La morsure de... la... f... fouine... co... commence à... à faire... son effet...*

Enfin arrivé à Barmond et toujours debout, Arzak se présente aux portes du château. Il rassemble les dernières forces qui lui restent...

ARZAK: Je... J'ai une requête à formuler auprès du roi !

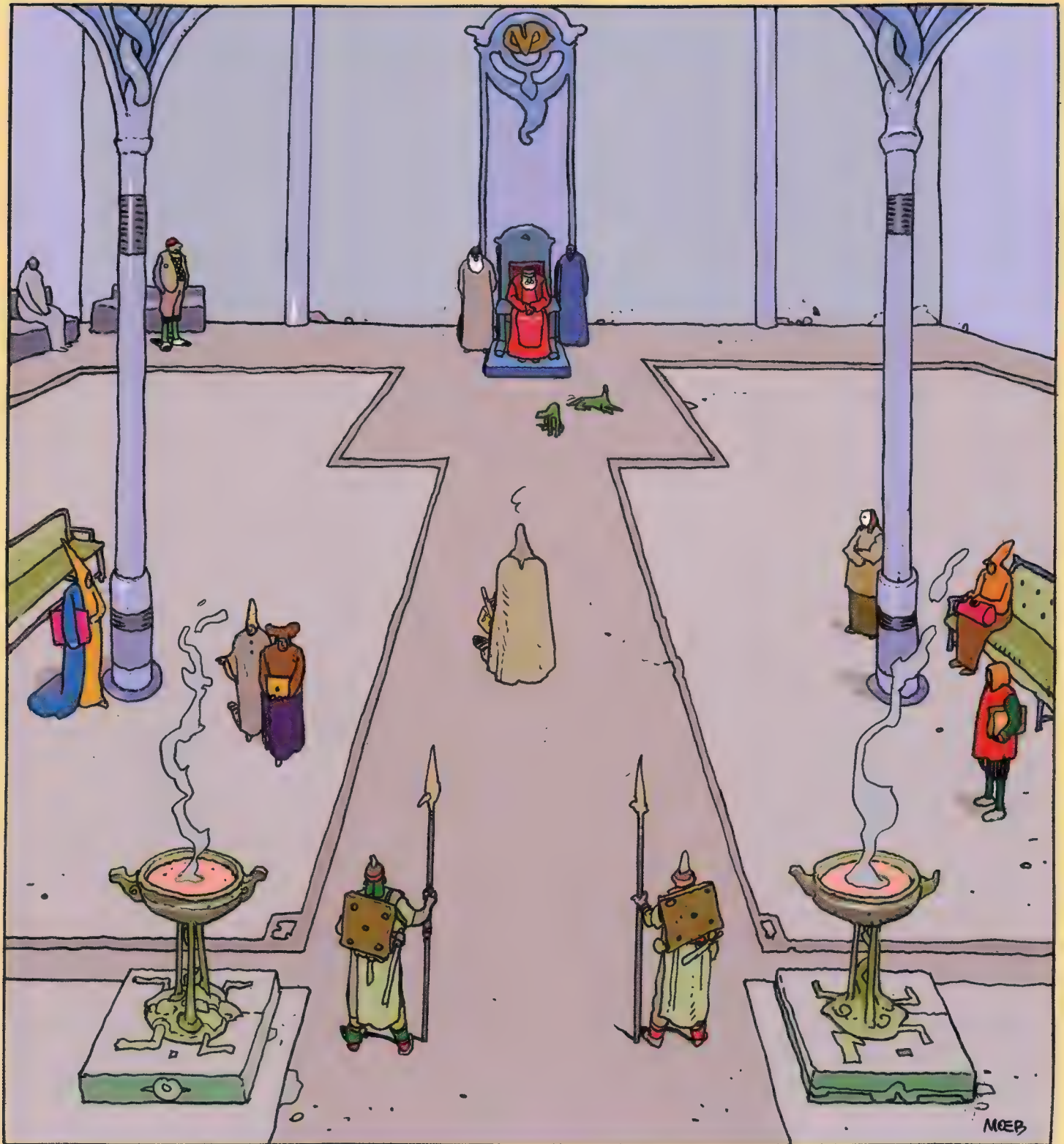
1^{ER} CONSEILLER DU ROI: Entre ! Le roi s'intéresse toujours aux vagabonds qui surgissent inopinément du désert.





ZAARTRICH VII : Que désires-tu, étranger-voyageur ? Moi, Zaartrich VII, roi souverain de Barmond, je suis prêt à répondre à ta demande... *Ahem*, dans la mesure où le permettent les rituels en usage, les lois de l'hospitalité et le département comptabilité du Château-Barmond.





ARZAK: Euh... Je... Je...

ZAARTRICH VII: Quoi, je, je ? Parle à la fin !...

ARZAK: Voici... tr... trente talons d'or...

Malgré sa résistance exceptionnelle, Arzak succombe au poison.

2^{ÈME} CONSEILLER DU ROI: *Mais !* Que fait-il ?

ZAARTRICH VII: Quel étrange étranger ! Il m'offre trente talons d'or rien que pour avoir le privilège de venir mourir à mes pieds. Buzz, prends cet argent et organise un banquet funéraire en l'honneur de ce pauvre hère.

BUZZ: Pas encore Majesté, l'étranger respire toujours et il faut définir la source du malaise... Desmezz soit loué ! Ce n'est pas contagieux ! Cet homme a été mordu par une fouine des sables. Cette morsure est généralement mortelle.

ZAARTRICH VII: Une morsure de fouine ?

2^{ÈME} CONSEILLER DU ROI: Alors, il n'y a aucun espoir. Avec trente talons, il aura droit à un super mausolée !

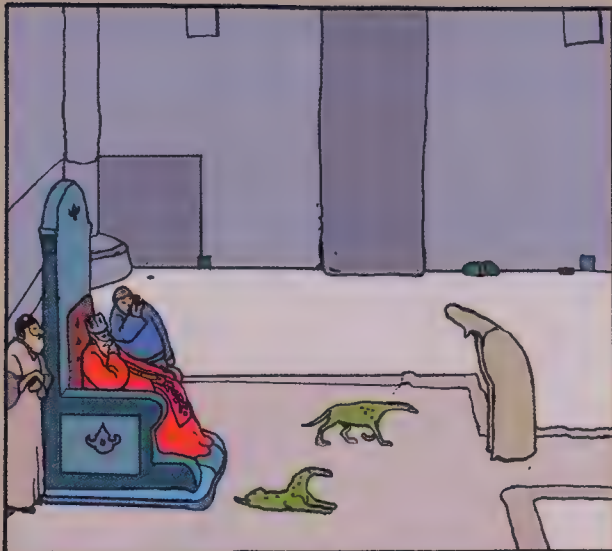
BUZZ: Majesté, cette morsure est vieille de plusieurs jours. La résistance de cet homme est stupéfiante : il peut survivre.

Les jours passent...

ZAARTRICH VII: Cette cure de clophorm ne donne rien, non ?

BUZZ: Rien du tout !... Je vais tout miser sur l'artimoise.





Quand enfin...

ZAARTRICH VII: Il était temps que l'artimoise fasse son effet. J'ai tout le conseil d'administration sur le dos, moi.

BUZZ: Je vous l'avais dit, qu'il survivrait.

Arzak, guéri, est convoqué par le roi Zaartrich VII.

ZAARTRICH VII: Tout d'abord, je me réjouis de votre guérison. Cependant, elle a coûté 17 talons, 7 pour l'artimoise, et 8 pour le savoir-faire de notre médecin, plus 2 talons pour les frais divers.

ARZAK: Que Desmezz bénisse Château-Barmond.

ZAARTRICH VII: Qu'il en soit ainsi ! D'autre part, nous avons dû rajouter les taxes qui s'élèvent à 5 talons. Plus 2 talons pour reboucher la tombe. Ce qui reste sera suffisant pour le banquet d'adieu.

ARZAK: Un repas frugal à l'auberge me contentera. Je dois reprendre la route.

ZAARTRICH VII: Excellent ! si vous voulez bien signer ce reçu ?

Plus tard, à la Patte du Zubion Gras, Arzak réfléchit.

{ARZAK} J'ai vu quelques barges anti-G dans la cour mais elles doivent être chères, je vais me rabattre sur un gazellon ou un émeu. Un gazellon serait très bien.

Arzak se rend chez le maquignon le plus proche

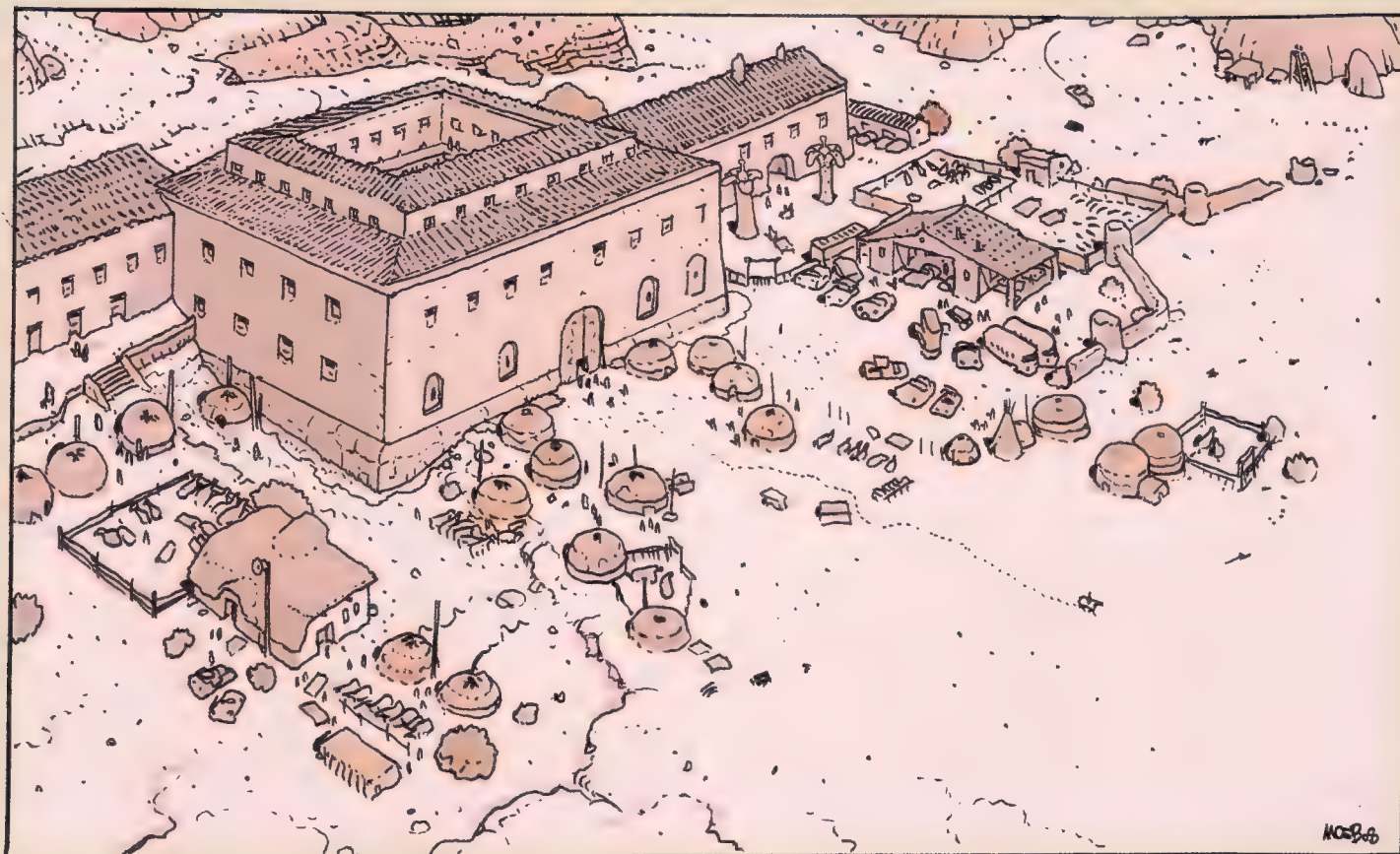
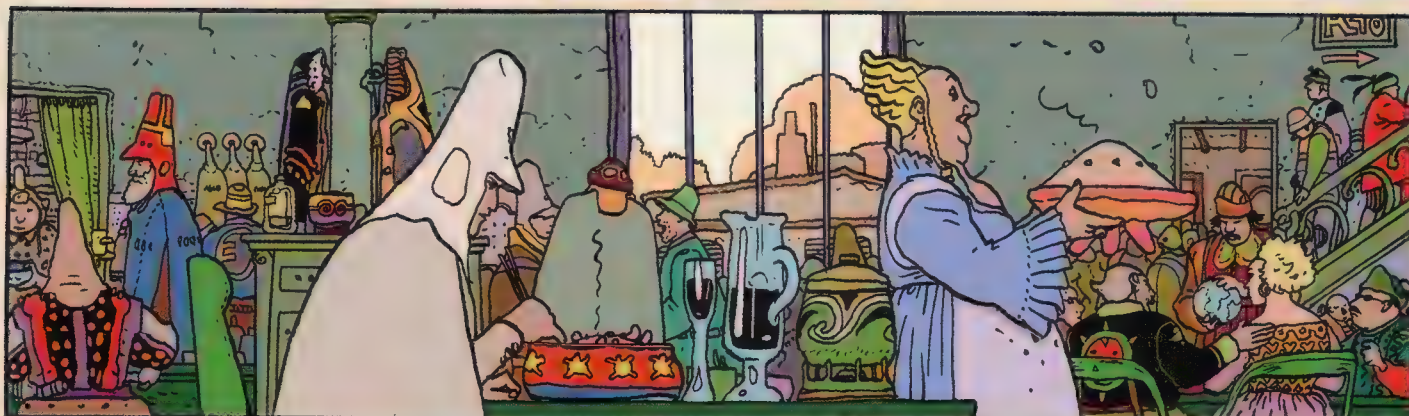
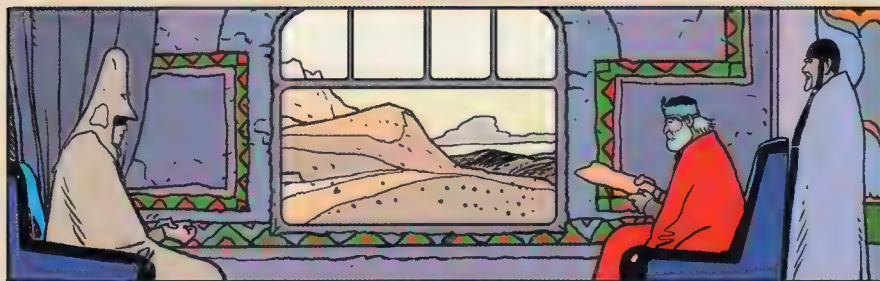
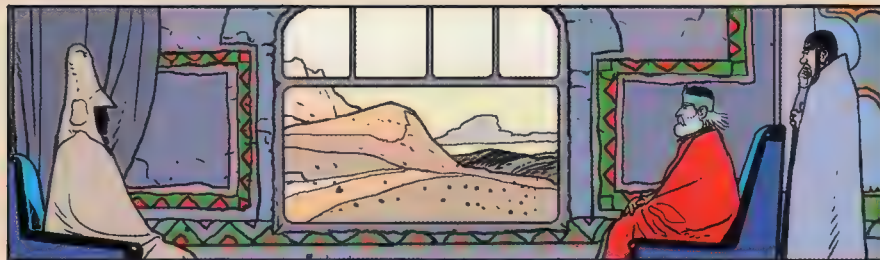
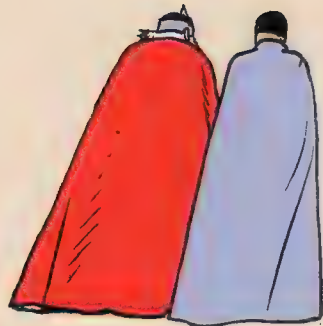
ARZAK: Je t'achète ce gazellon pour 5 talons.

LE MARCHAND: Pour ce prix, z'avez la selle avec, ehehehe !

C'est le départ.

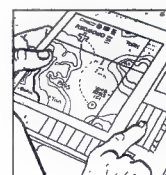
{ARZAK} Moins bien que sur mon ptéro, mieux qu'à pied...

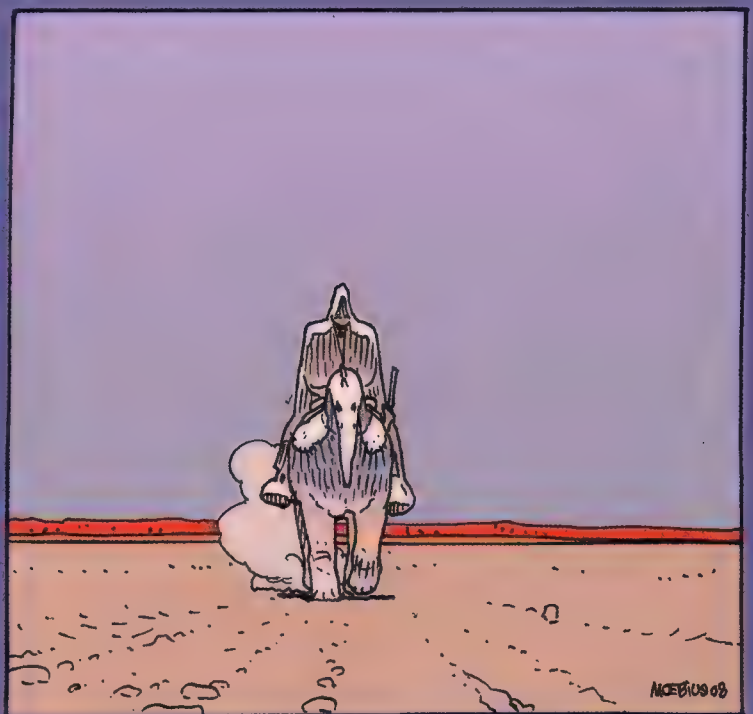
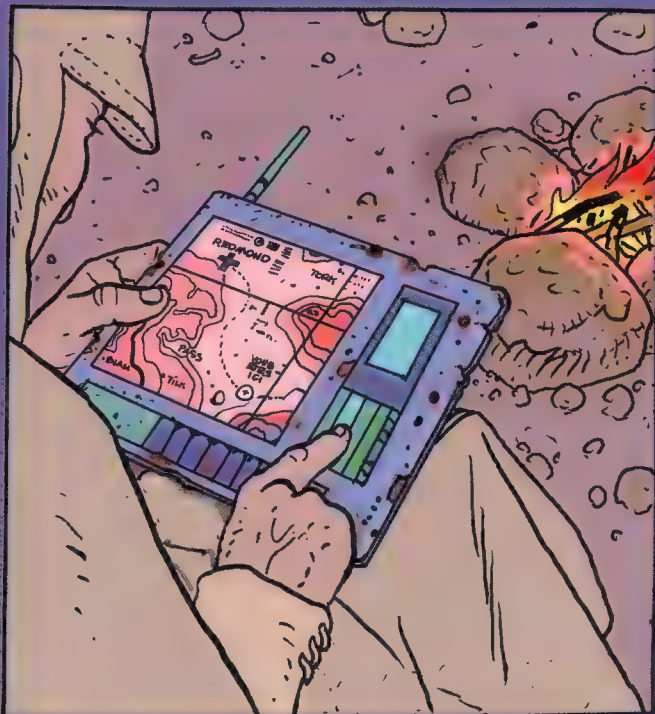
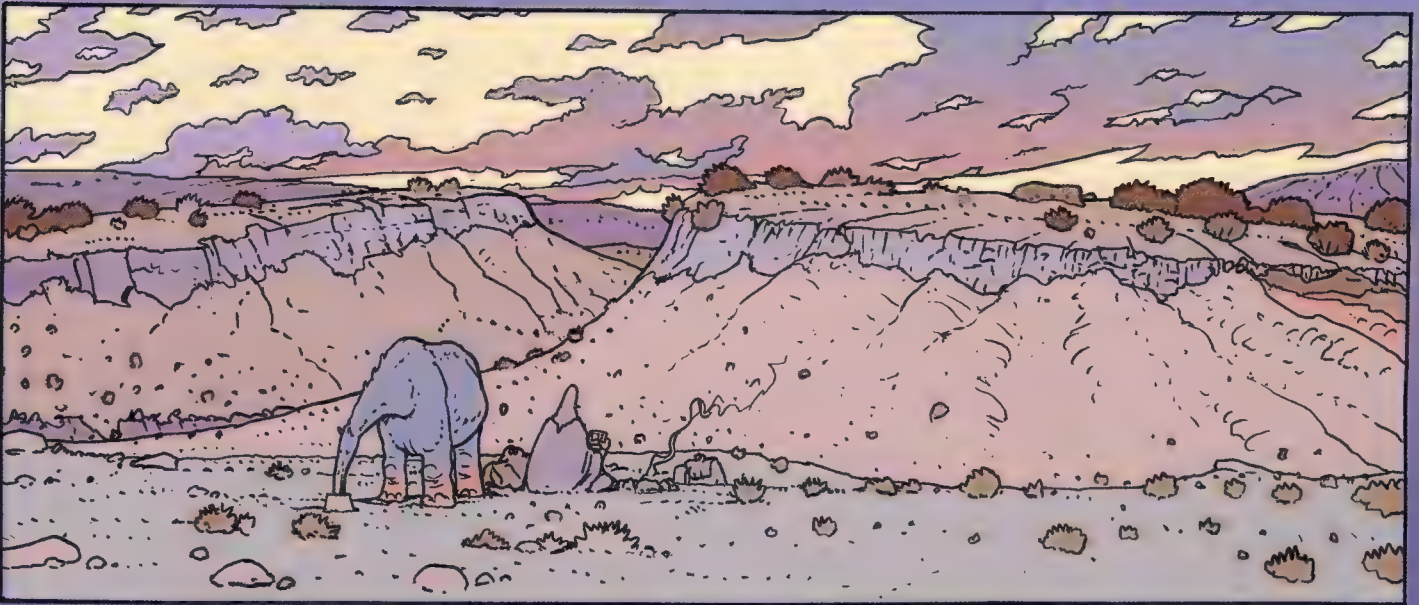
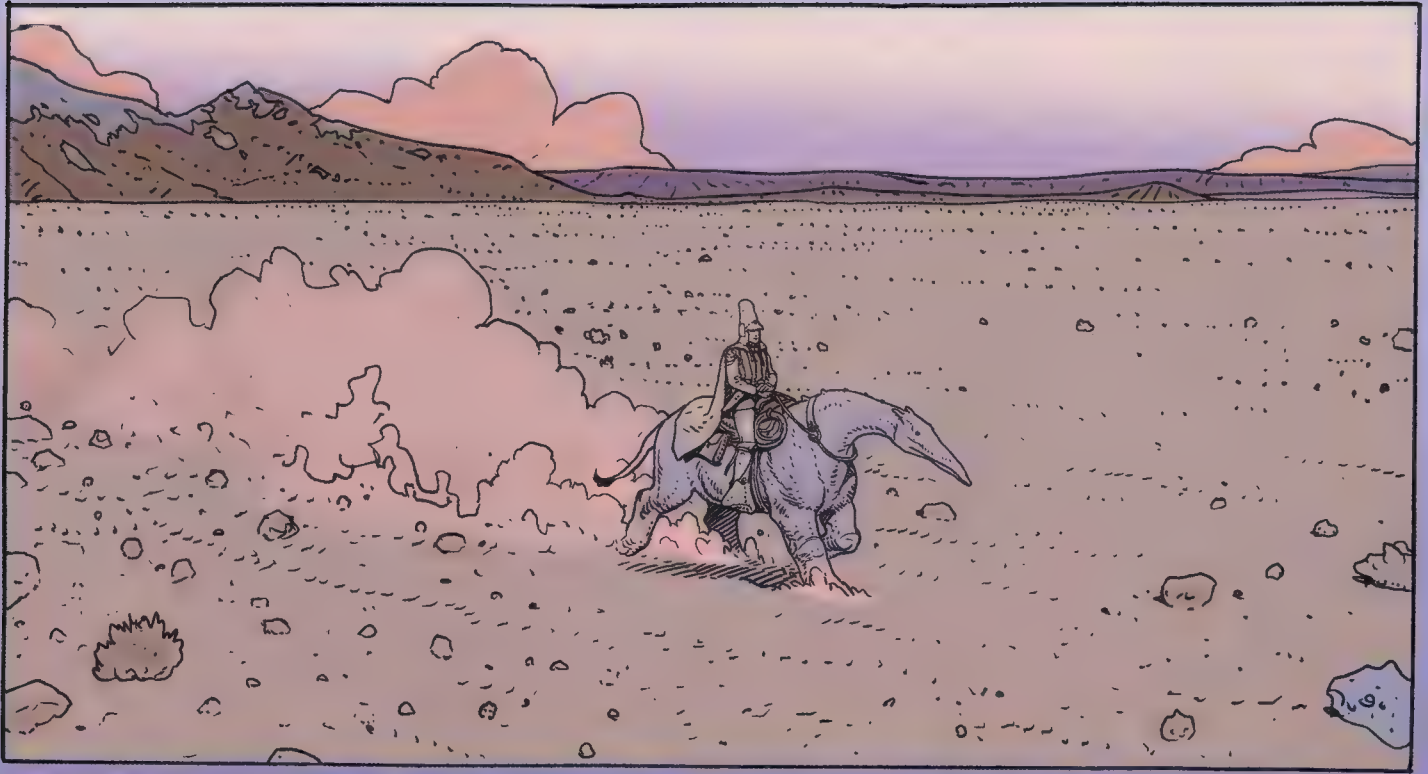




Le guerrier solitaire et son gazellon repartent en direction de Redmond. Mais l'inquiétude d'Arzak ne fait que grandir...

ARZAK: Boolang... Par Desmezz ! Pourquoi ne répond-t-il pas ? Quelle qu'en soit la raison... Redmond est en train de devenir une anomalie.



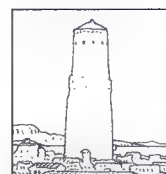


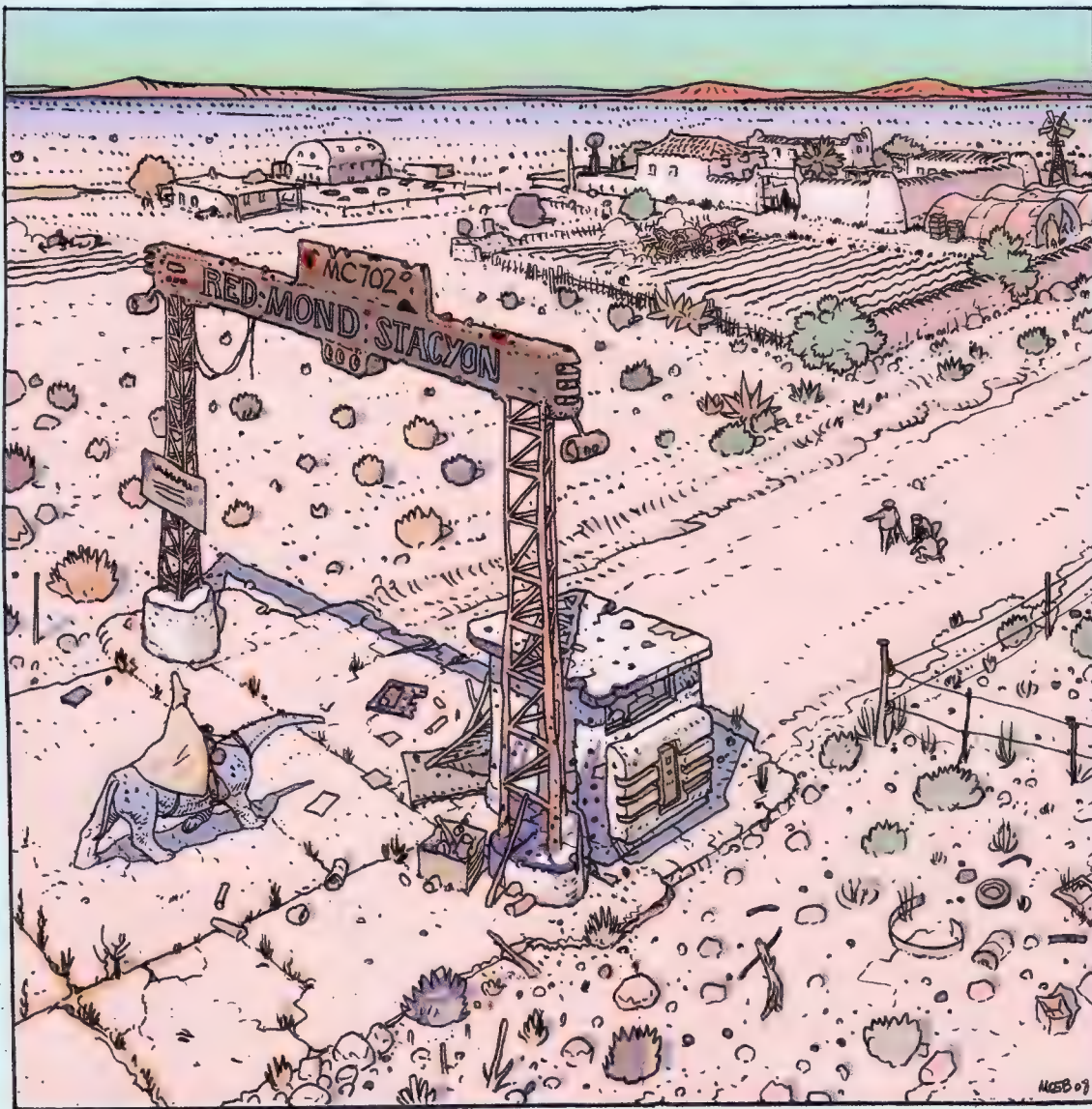
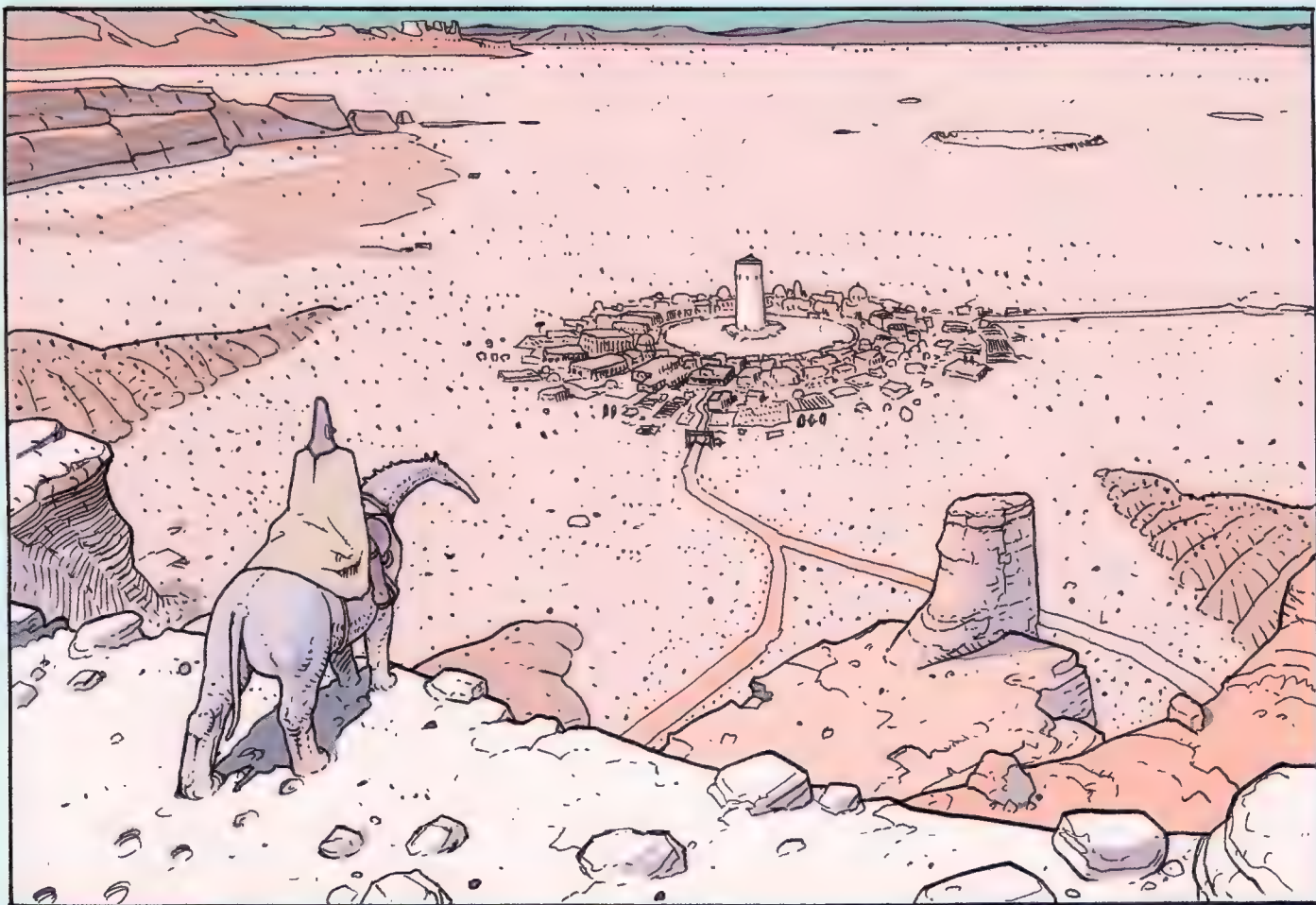
Quelques hollotrams plus loin, le périple d'Arzak s'achève enfin.

ARZAK: *Redmond!*

Arrivé aux portes de la ville, il est immédiatement accueilli par les exclamations enjouées de deux enfants qui l'aperçoivent.

LES ENFANTS: *Regardez ! C'est l'Arpenteur !*





ARZAK: Salut, les enfants ! Dis donc Cal, tu as grandi en six mois !

CAL: Arzak ! Où étais-tu passé tout ce temps ? Mon paternel, il dit que tu es le flic du désert !

PLOM: Arzak ? C'est vrai que tu voles au-dessus du désert empoisonné et des mers d'herbes tueuses ?

CHALBER: Et ton oiseau, Arzak ? Tu l'as plus ? Pourquoi tu préfères ce gros gazellon ?

Depuis leurs maisons, les parents rappellent leurs enfants à l'ordre.

UN PARENT: Les enfants ! Rentrez à la maison ! Plom ! Pimi ! Remontez immédiatement dans votre chambre !

UN 2° PARENT: Bozz ! Viens ici !

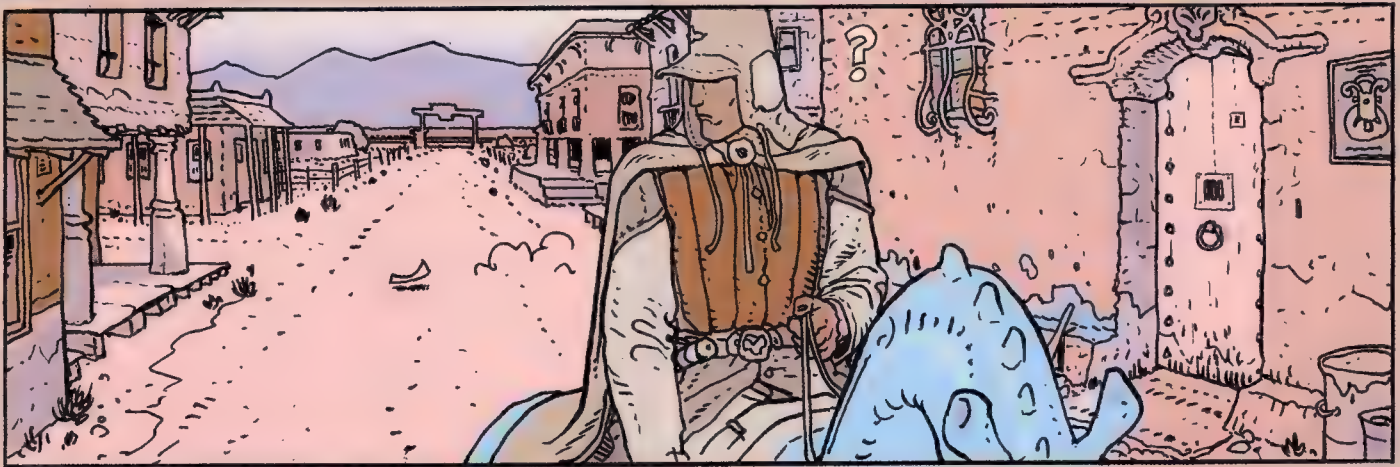
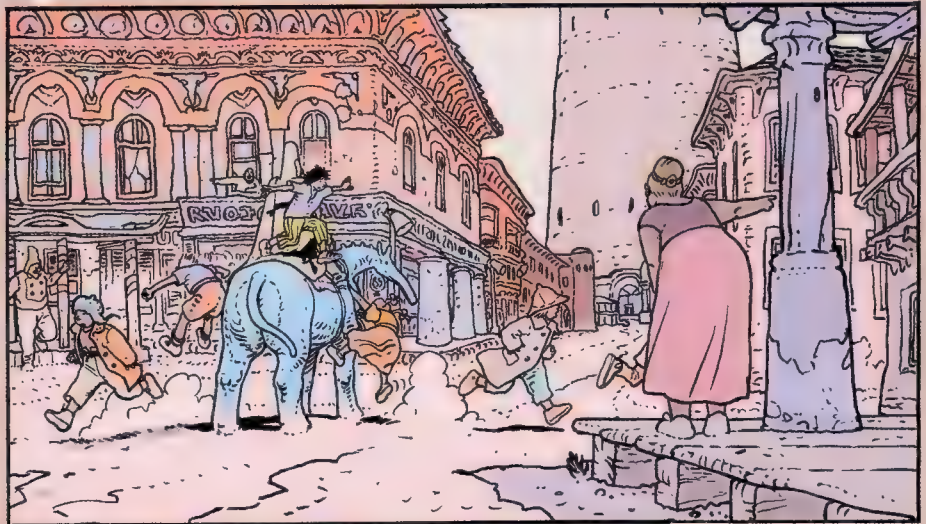
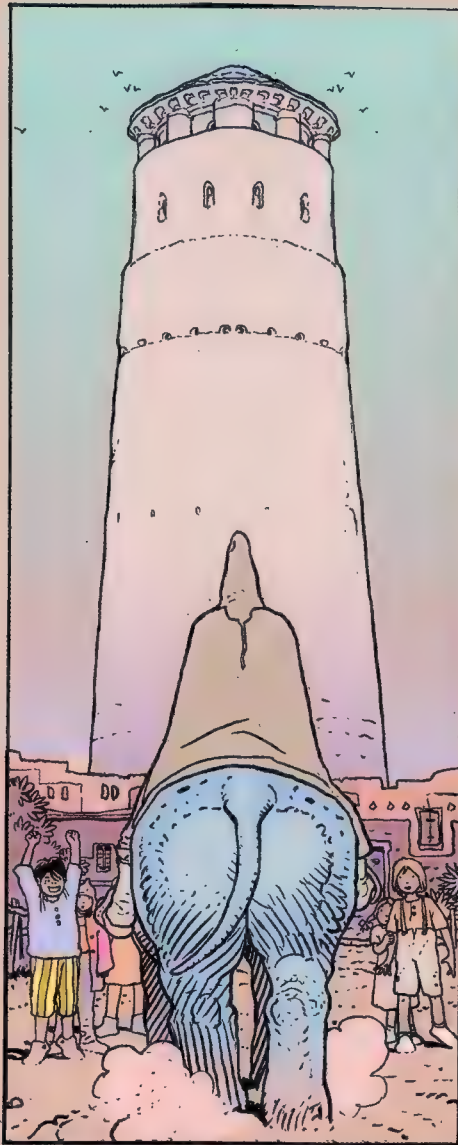
UN 3° PARENT: Chalber !

Un rire tonitruant attire l'attention d'Arzak.

ETTOM: On dirait bien que notre vaillant petit pigeon voyageur est de retour à Redmont !

L'Arpeur lève les yeux au ciel. Il a reconnu Ettom, un revendeur de Xanédrine apparemment monté en grade - si l'on en croit son bel insigne de chef de la police - qui l'interpelle.





ETTOM: Salut, pigeon ! Tu vois, Redmond était tombé dans la routine. Il était temps de réformer et de changer les équipes ! Les temps changent, Arzak ! Toi, tu te contentes de survoler le désert, tu ne peux pas comprendre !

ARZAK: Mmh... Peut-être... Et qu'en pense le chef Tronch ? Qu'en dit Martaï Trizz, la Bourgmestra ?

ETTOM: Je te l'ai dit: nouvelles équipes, nouvelles lois. Par exemple, Redmond est devenu très strict quant à l'accueil des étrangers et des vagabonds...

UN SBIRE D'ETTOM: Eh, chef ! Je suis sûr que ce gars-là, il a pas ses papiers en règle.

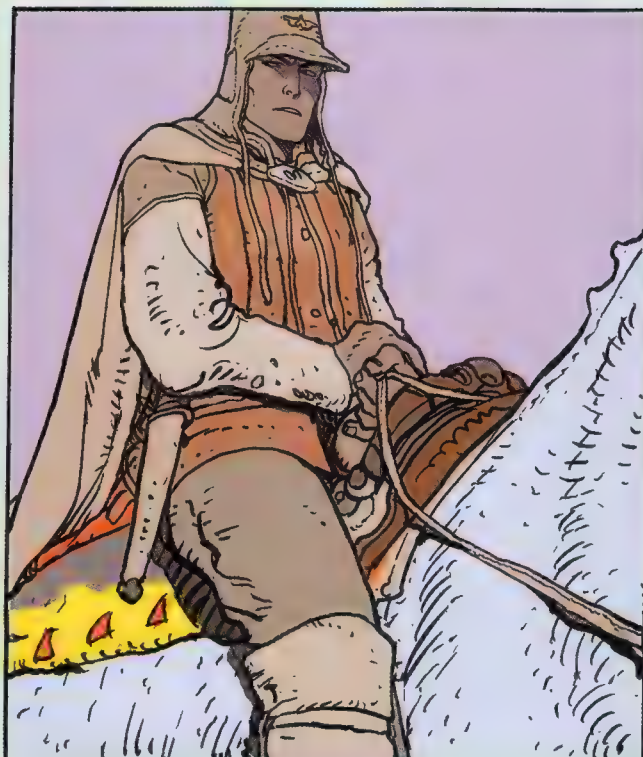
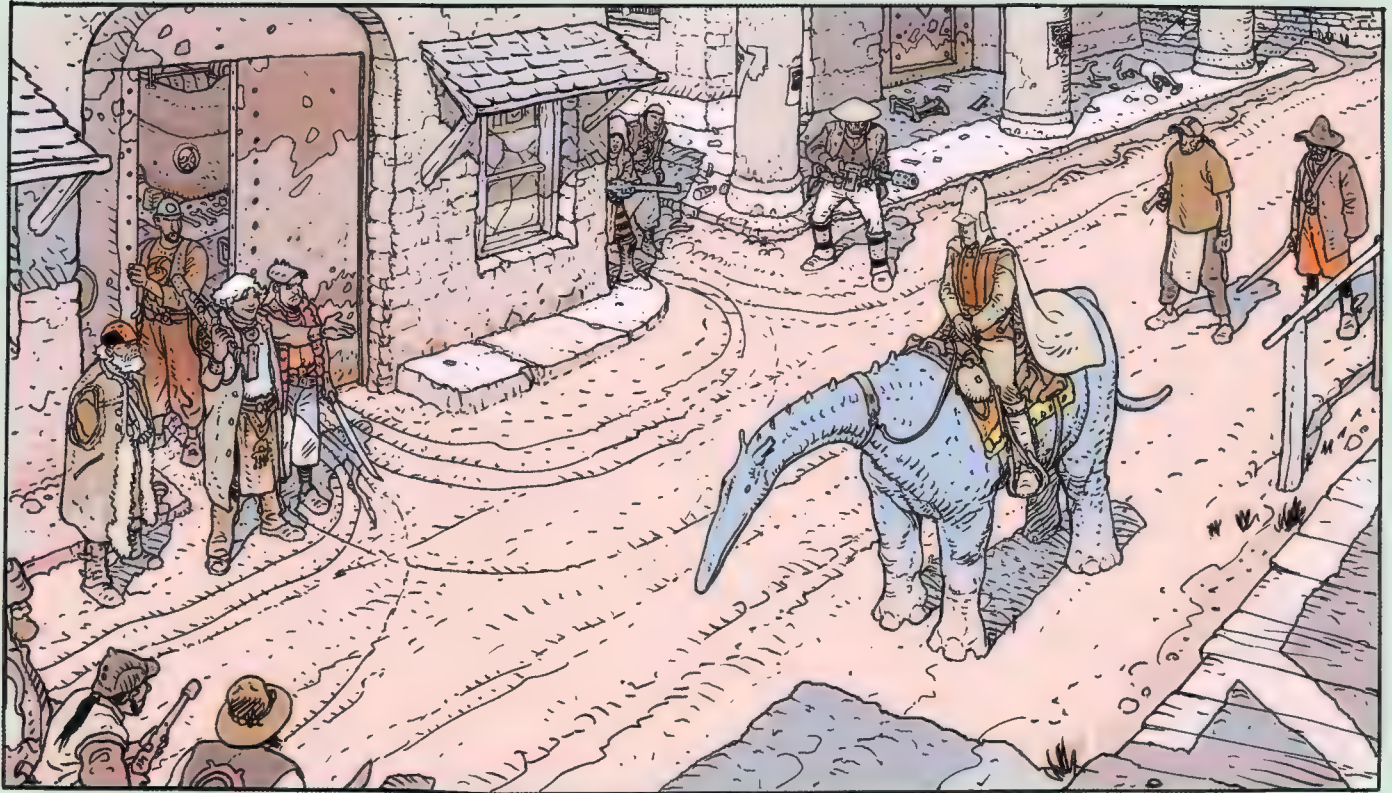
Aux côtés d'Ettom, une figure familière s'avance. Arzak est surpris de voir qu'un des trafiquants de crânes wergs a survécu à leur affrontement aérien, mais pas sans y perdre un bras...

KARMEL: Tout spécialement les vagabonds dans ton genre, sale rat du désert ! Je suis sûr que t'es un espion werg ! Chef, donnez-le moi une petite heure et je lui fais tout avouer !

ARZAK: Et ce sont les nouvelles lois qui te permettent d'engager des criminels chasseurs de têtes dans tes rangs ? Sais-tu que cet homme est un meurtrier ? Non content de piller les tombes antiques, il tue des wergs innocents pour vendre leurs crânes aux trafiquants.

KARMEL: *Et alors ?* Les wergs sont des animaux sans âme, des non-humains ! Il faut les abattre tous, comme des fouines des sables. C'est ça, la Loi !





Ettom fait monter la situation d'un cran en pointant son arme sur Arzak ! Ses hommes de mains suivent, encerclant notre héros.

ETTOM: Prolozdak a raison ! Et la Loi est la même pour tous ! Tu as porté assistance à un werg ! Tu as tué des humains ! Tu dois payer pour ça ! Descends de ton gazellon !

ARZAK: Ettom, je suis l'Arpenteur !...

KARMEL: Tu n'es pas au-dessus des lois !

UN SBIRE D'ETTOM: *Shwerg!* Pourquoi on hésite ?

KARMEL: Sur la tombe de mes frères, je jure que tu vas mourir !

ETTOM: Hé ! Ça alors, Arzak, j'peux plus les arrêter !

Les hommes d'Ettom se pressent autour d'Arzak et sa monture, c'est le chaos !

ARZAK: Arrêtez ! Je suis l'Arpenteur, officiellement mandaté par l'autorité Desmezz ! Vous commettez un délit fédéral !

LA FOULE: Desmezz nous a abandonnés ! À mort ! *Tuons-le !*

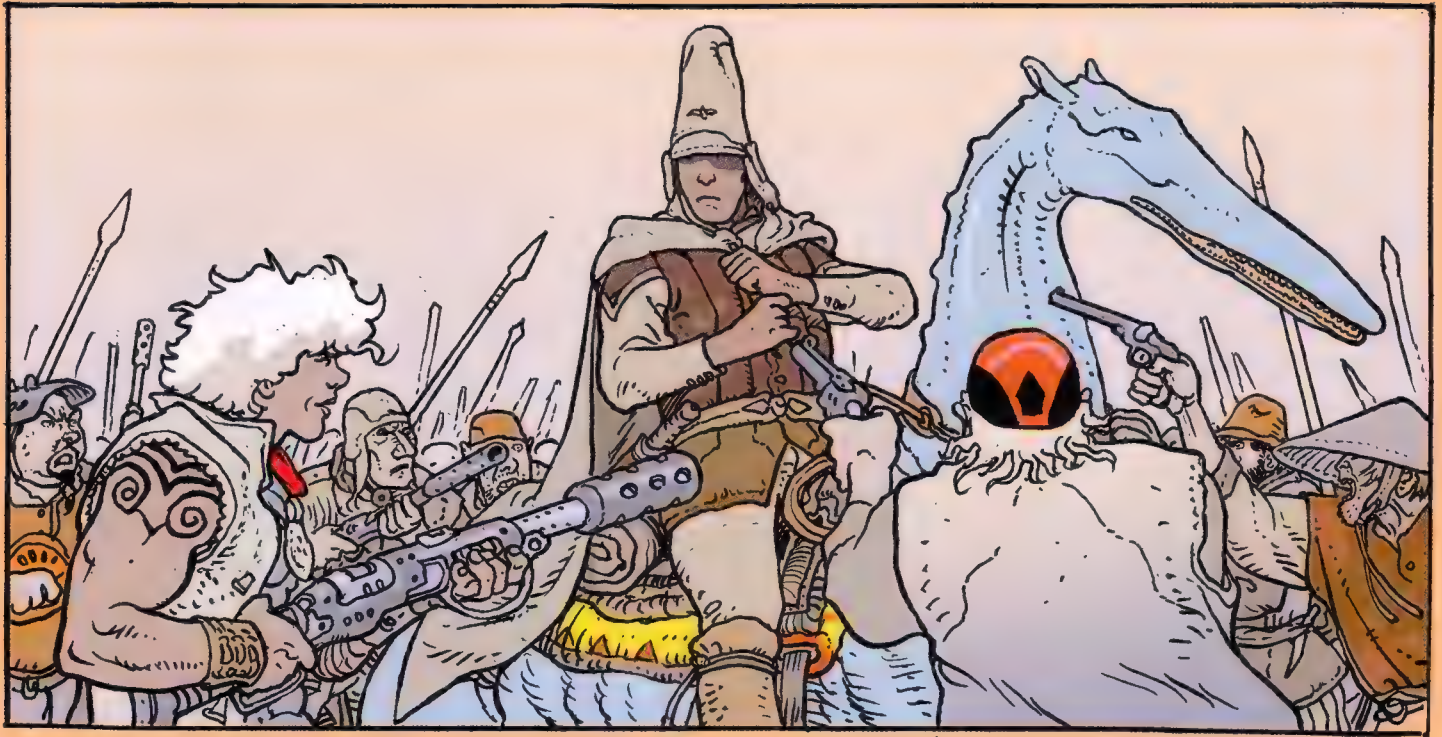
Arzak est acculé... Sera-t-il obligé de tuer quelques-uns de ces enragés pour calmer la situation ? Soudain, une voix retentit du ciel :

{?}: STOP! Baissez vos armes, bande d'idiots !

LA FOULE: La Bourgmestra ! Calmez-vous ! Stop !

{ARZAK} *La voix d'Egland ! Elle arrive à temps, celle-là !*





EGLAND : Ettom ! Range toute cette ferraille et calme un peu tes voyous, s'il te plaît ! Contente-toi d'escorter le beau guerrier du désert jusqu'à la commandanterie, pour ne pas qu'il se perde !

ARZAK : Cette chère Egland à la commandanterie ! En voilà une promotion !

La foule s'est calmée.

KARMEL : Et voilà... On a trop attendu.

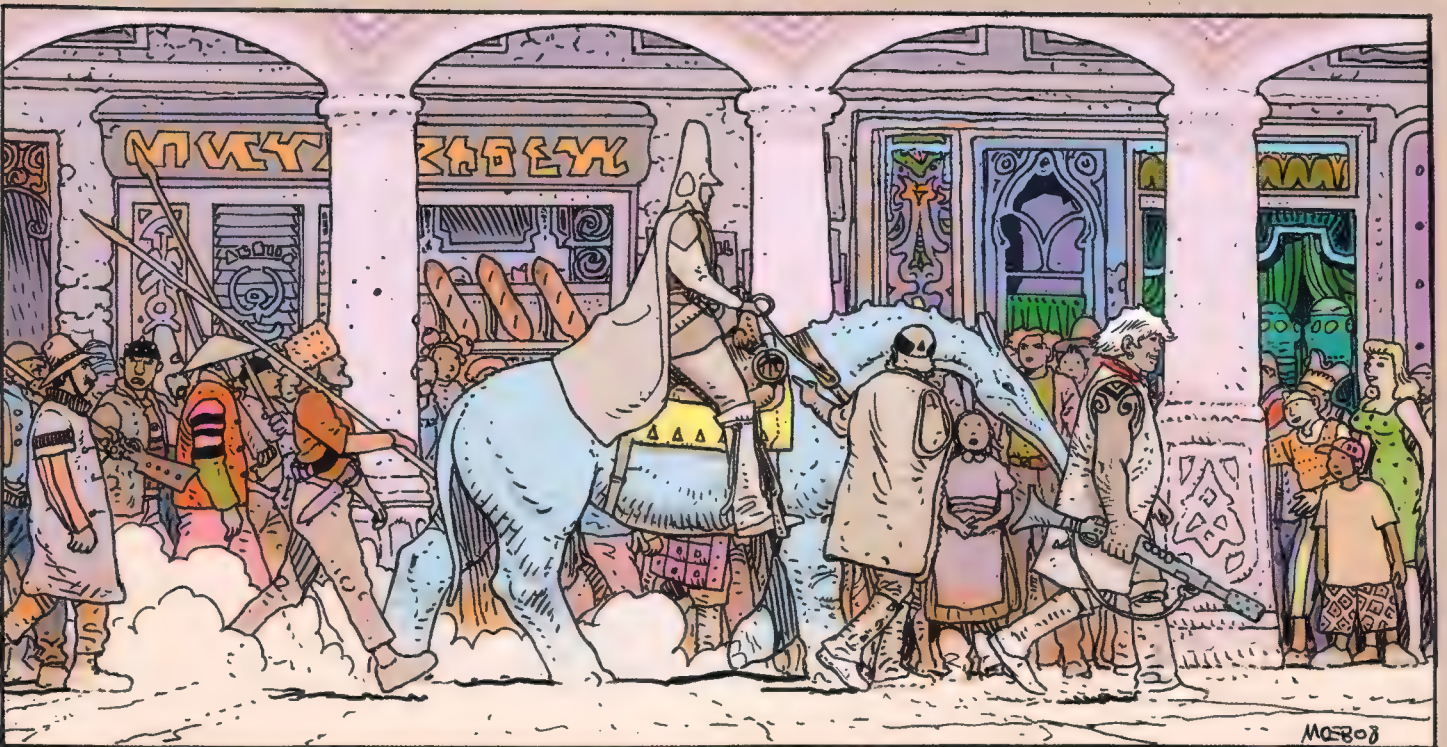
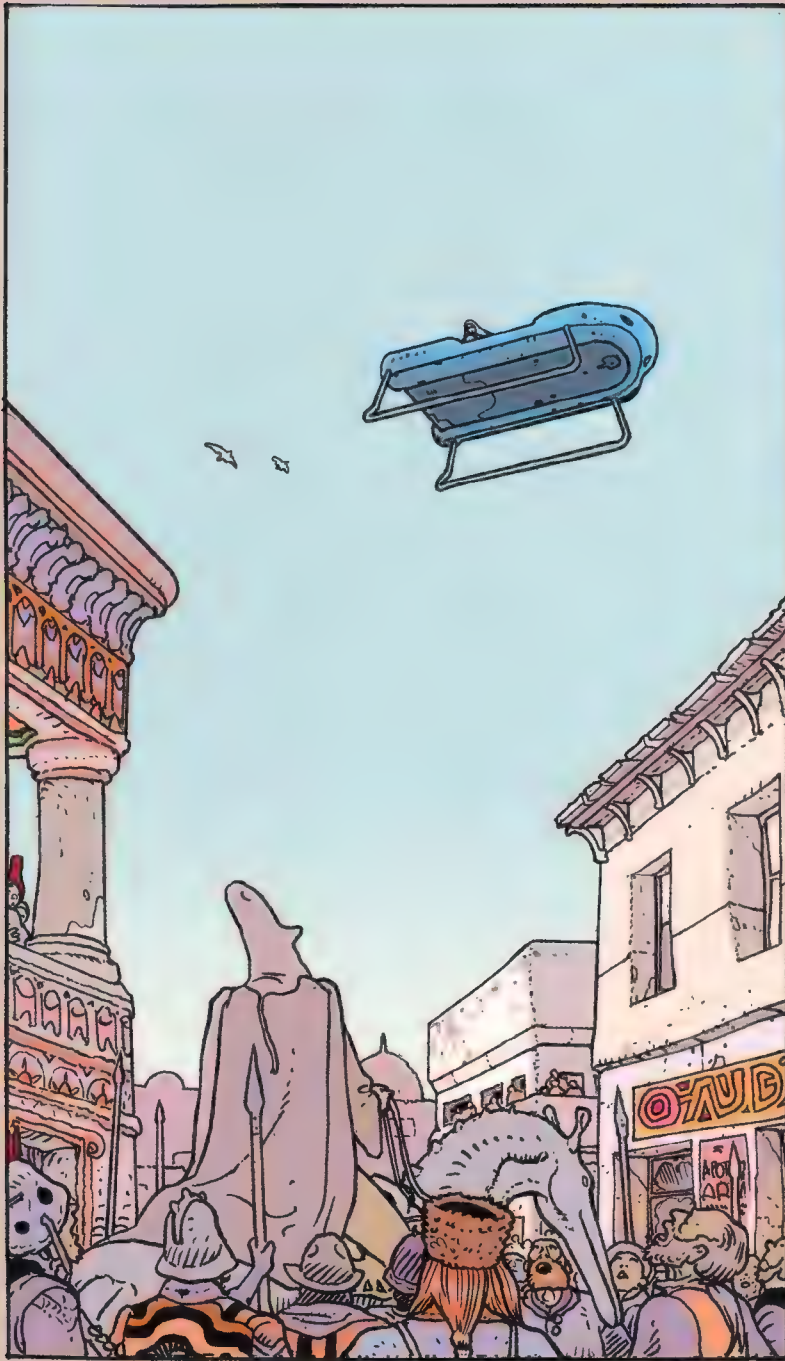
ETTOM : La Loi est la Loi ! La Bourgmestra a parlé, et on obéit. Formez une colonne ! On accompagne le pigeon voyageur jusqu'à la commandanterie.

Sous le regard intrigué des habitants de Redmond, la procession accompagnant Arzak sur son gazellon se dirige vers la commandanterie.

KARMEL : Tu as la mort de mes deux frères sur la conscience, Arzak, tu le paieras !

ETTOM : Rejoins la colonne avec les autres, Prol !





Arrivé à la commandanterie, Arzak est mené dans les appartements de la nouvelle Bourgmestra.

ARZAK: Eh bien, Egländ ! Pourrais-tu me dire ce qui se passe dans cette bonne ville de Redmond ?

EGLAND: C'est compliqué... Tout a commencé le jour où ton ami Boolang s'est mis en tête de démancher son palpeur. L'éclair l'a littéralement coupé en deux !

ARZAK: *Par Desmezz !* Boolang, mort ? Hm... Je comprends mieux son silence, maintenant.

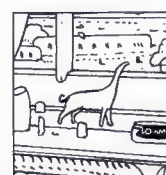
EGLAND: Toujours est-il que sa disparition a provoqué un souk pas possible ! Une sorte de guerre des chefs. Phong voulait la place de Martaï à la commandanterie, et tu connais Martaï... Ce fut une guerre éclair. Parfaitement *lamentable !* Le mardi, Phong mourait après avoir avalé un zoophinx et le mercredi, c'était la barge de ma chère sœur qui explosait en plein vol. Ils avaient gagné et perdu tous les deux, simultanément. En l'absence de régulation, il a fallu parer au plus pressé. J'ai remplacé Martaï et nommé Ettom à la place de Phong.

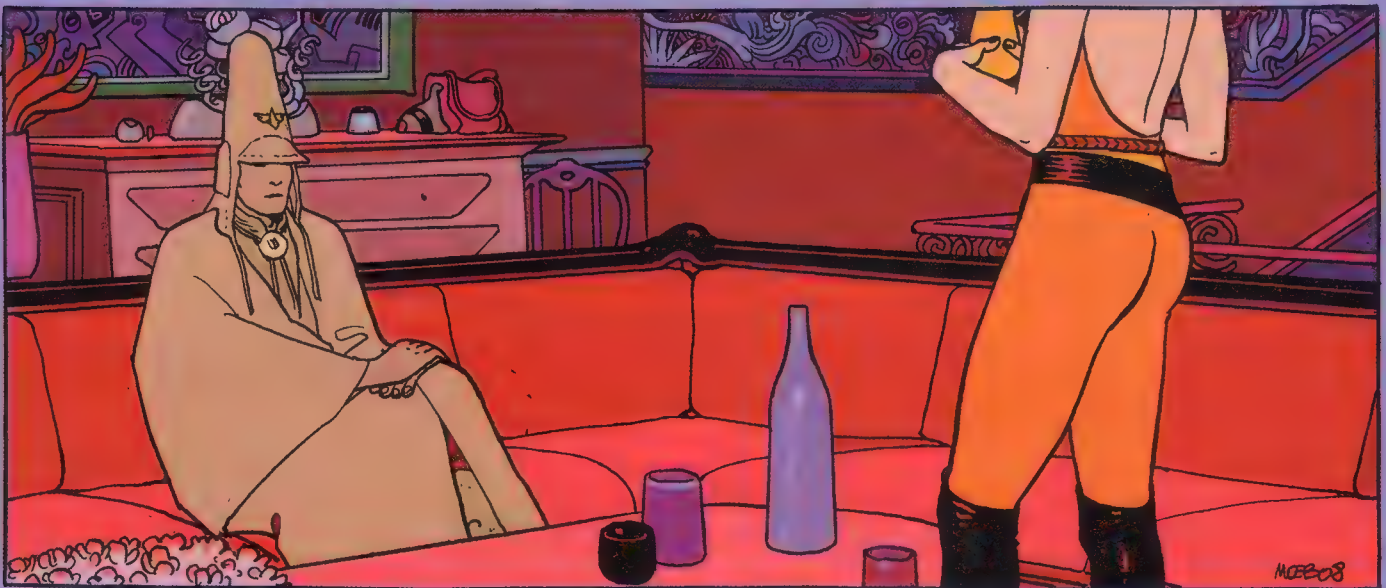
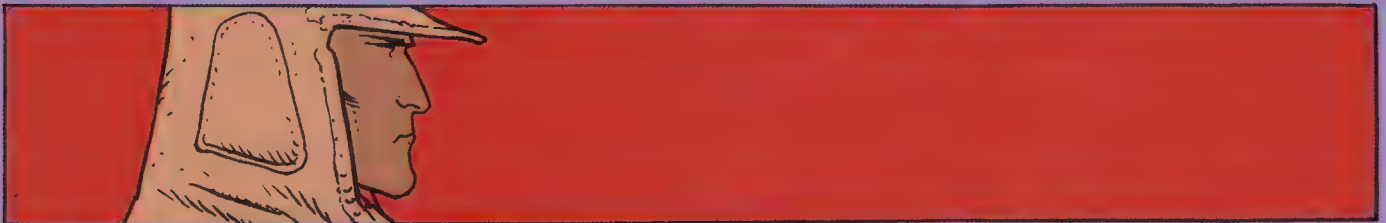
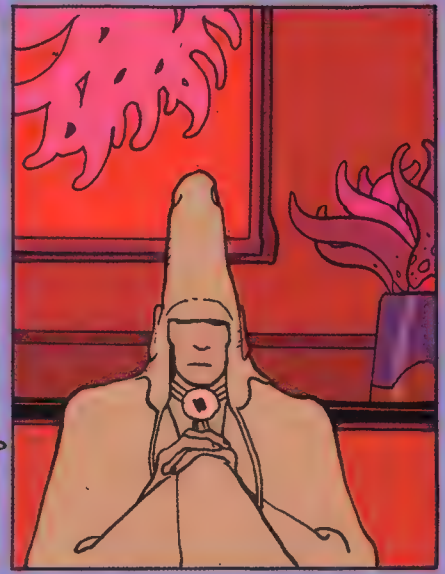
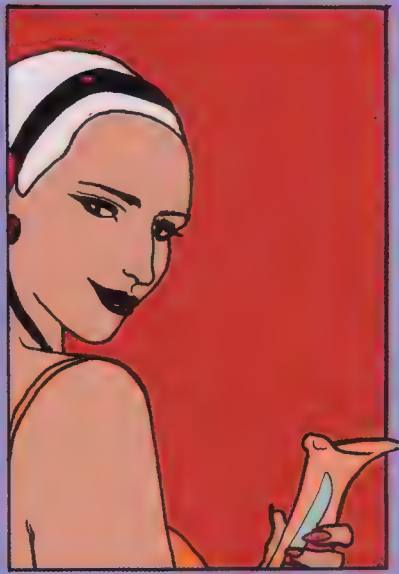
ARZAK: Je regrette la mort de Martaï. C'était une femme énergique, je l'aimais beaucoup. Quant à Phong, c'est vrai qu'il n'était guère brillant ! Mais de là à le remplacer par Ettom et sa bande de débiles drogués à la Xanédrine...

EGLAND: Mais non, personne n'est drogué ! C'était ça le marché : ils arrêtaient la dope en échange du poste à la patrouille.

ARZAK: À mon avis, tu t'es fait rouler. Ces types sont complètement cerclés. Mais il y a plus grave... J'ai senti comme une sorte de croisade anti-werg.

EGLAND: Arzak, tu connaissais les idées de Boolang sur la prétendue réhabilitation des wergs. À la fin, il allait jusqu'à prétendre qu'ils étaient de souche humaine...





EGLAND: Et puis quoi encore ! En plus, Desmezz nous a coupé les crédits. Nous n'avons plus les moyens de subvenir aux besoins de tous les vagabonds, tous les va-nu-pieds qui déboulent en ville, sortis de nulle part ! Quant aux wergs, il y a un truc simple, je ne les aime pas ! Ils ne sont plus rien, mais ils te regardent comme s'il fallait leur baiser les pieds !

ARZAK: Mais, Egländ ! Ils sont protégés par la Loi fédérale ! Personne ne te demande de les aimer, mais il y a quelqu'un qui paye pour leurs crânes... Ici ! **À Redmond !**

EGLAND: Et alors ? Les crève-la-faim du coin pillent les nécropoles wergs... ? La belle affaire ! J'ai autre chose à faire que gérer les problèmes de folklore.

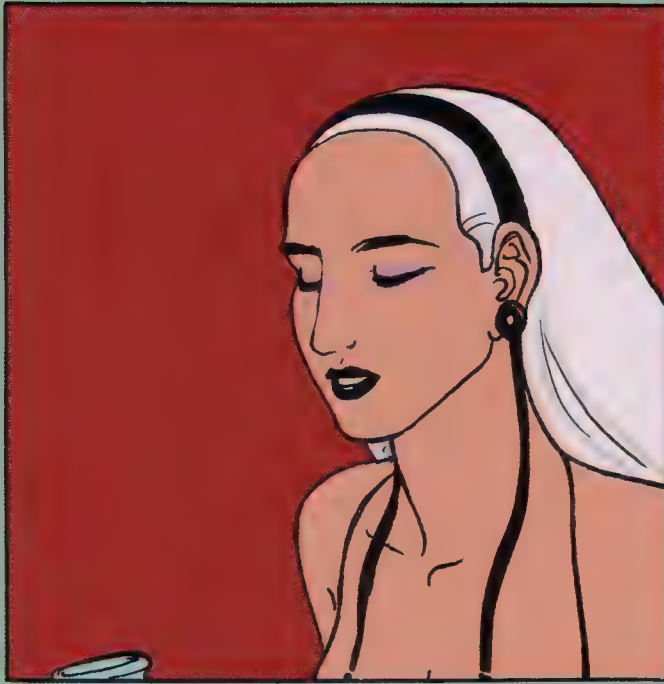
ARZAK: Bon, oublions le folklore pour le moment. J'ai besoin de rentrer dans la Tour pour qu'on envoie un nouveau centralisateur.

EGLAND: Mais nous avons quelqu'un, depuis trois mois ! Le problème, c'est que personne ne l'a encore vu. Dès que quelqu'un tente de s'approcher de la Tour, le système de défense entre en action ! C'est totalement insensé ! Surtout après les fêtes et les réceptions de Boolang... Mais bon, au fond, ça m'arrange. Comme ça, Desmezz ne met pas son nez dans mes affaires. Et puis, je me suis toujours demandé à quoi pouvait bien servir cette fichue Tour et ses foutus centralisateurs ! Et tu sais ce que je me suis toujours répondu, cher Arpenteur ? **À rien !**

ARZAK: Justement, ma qualité d'Arpenteur m'ouvrira sûrement la porte.

EGLAND: Comme tu veux, mais à mon avis tu perds ton temps. Tu es libre. Je te donne trois jours. Tu as beau être Arpenteur, pour la Cité, tu n'es qu'un vagabond, sans domicile fixe, à moins, bien sûr, que tu acceptes l'arrangement que j'ai prévu.





Arzak est perplexe.

ARZAK : De quel arrangement parles-tu, Egland ?

EGLAND : Comme tu as pu le constater, j'ai dû assumer la succession de ma chère sœur. J'accomplis au mieux les tâches qui lui incombaient ! J'honore sa mémoire à travers charges et privilèges... Ce qui était bon pour elle est désormais bon pour moi.

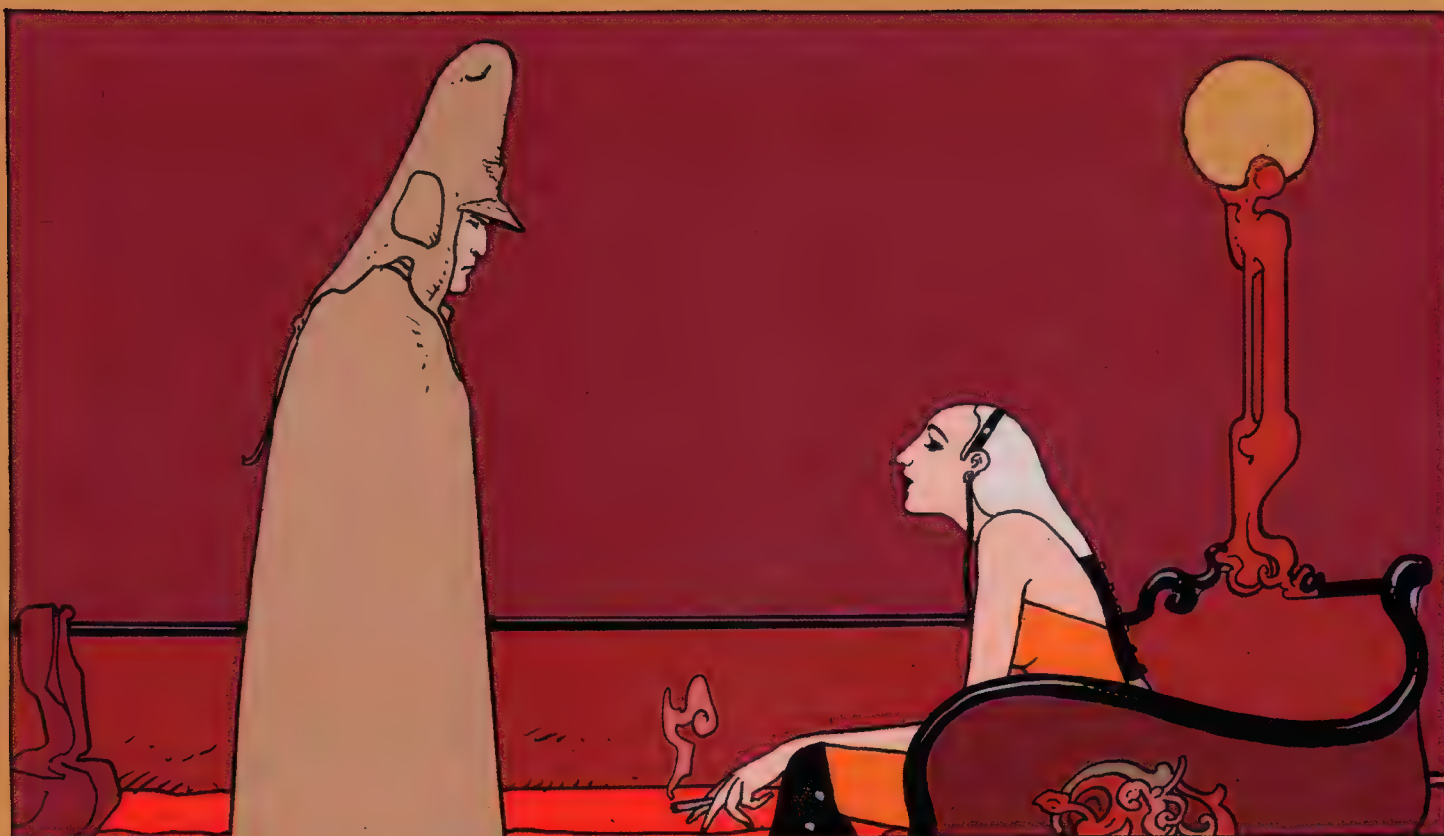
ARZAK : Où veux-tu en venir ?

EGLAND : Tout le monde sait qu'elle était ta maîtresse, Arpenteur. Je veux moi aussi être baisée par toi... Sois l'amant de la Bourgmestra, Arzak ! Je serai à toi, et Redmond aussi. Tu ne peux repousser le don de tous ces trésors ! Regarde, mes seins sont faits pour tes mains et ta bouche ! *Prends les !*

Le stoïque guerrier du désert prend une grande inspiration.

ARZAK : Egland ! Assieds-toi et écoutes attentivement ce que je vais te dire... Il n'y a jamais rien eu entre Martaï et moi ! C'est elle qui a fait courir cette rumeur, et je n'ai pas démenti pour ne pas l'embarrasser politiquement. Je suis prêt à passer le même accord avec toi, Egland.





EGLAND: J'ai compris ! Mais je suis certaine que tu mens et que tu la baisais. Soit ! Tu peux descendre à la salle des enregistrements... Je te souhaite bonne chance.

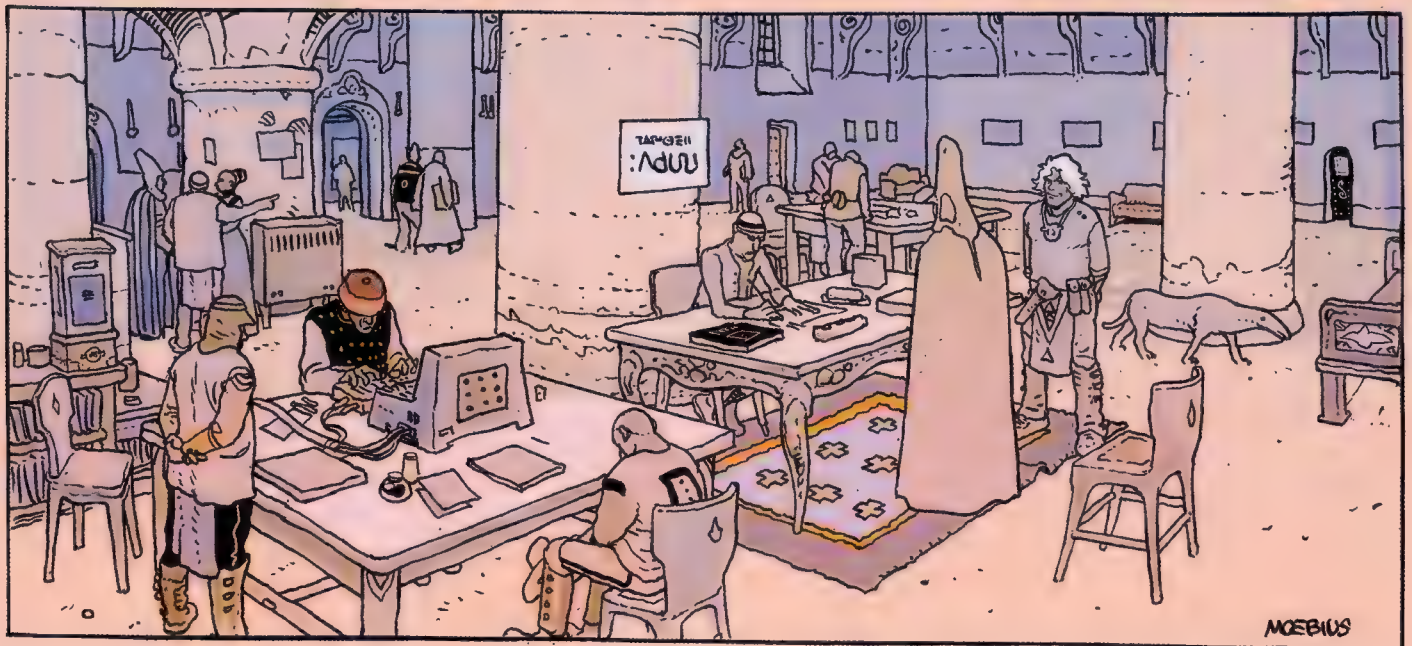
Dans la salle des enregistrements, Arzak récupère son autorisation sous le regard méprisant d'Ettom.

L'ADMINISTRATEUR: C'est un sauf-conduit qui donne accès à tout Redmond pour une période de trois jours.

ARZAK: Merci, ça devrait suffire ! Largement.

ETTOM: Dis donc, pigeon ! T'as l'intention d'entrer dans la Tour ?





EGLAND: Moi, je dis que la Bourgmestra est bien trop gentille avec toi.

ARZAK: Tu as raison, Ettom. Beaucoup trop gentille !

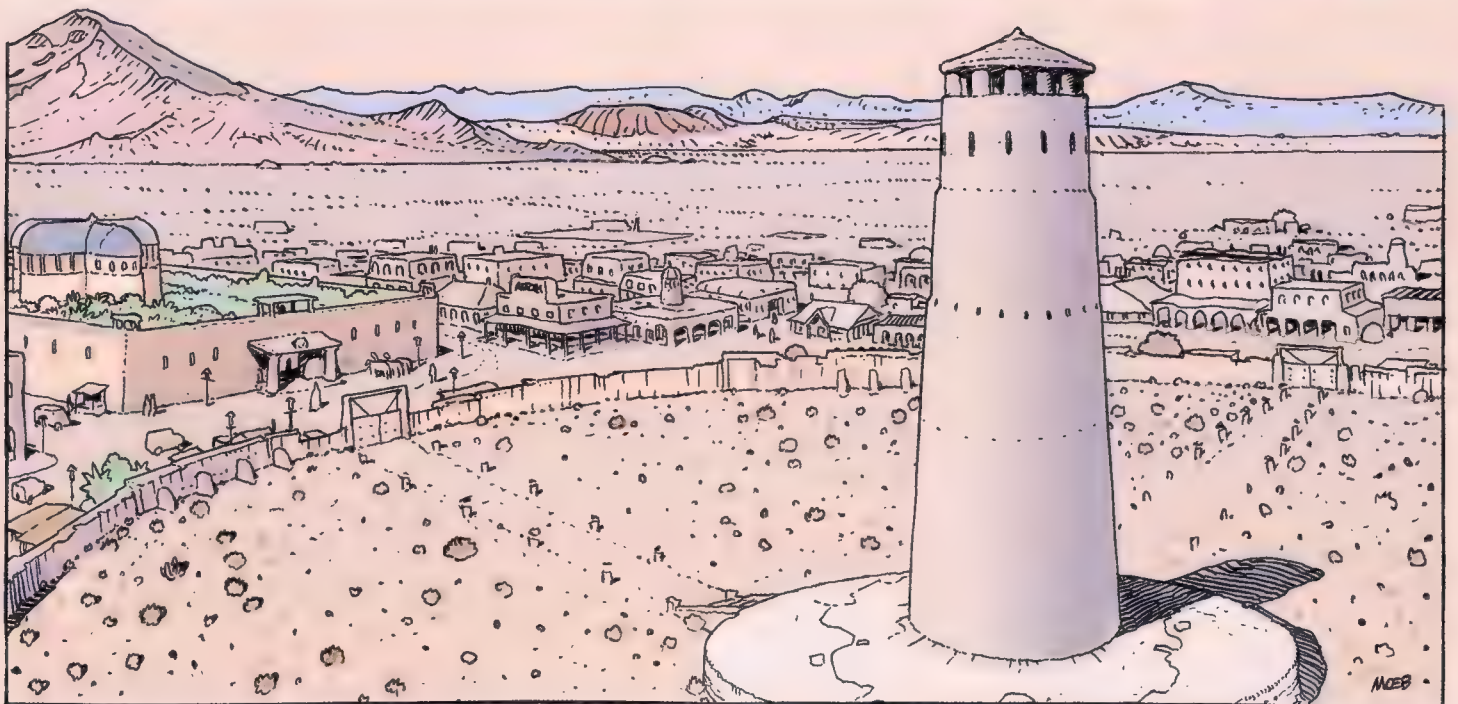
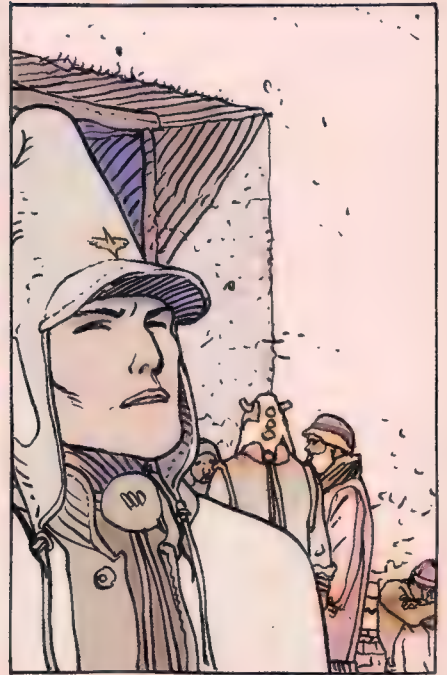
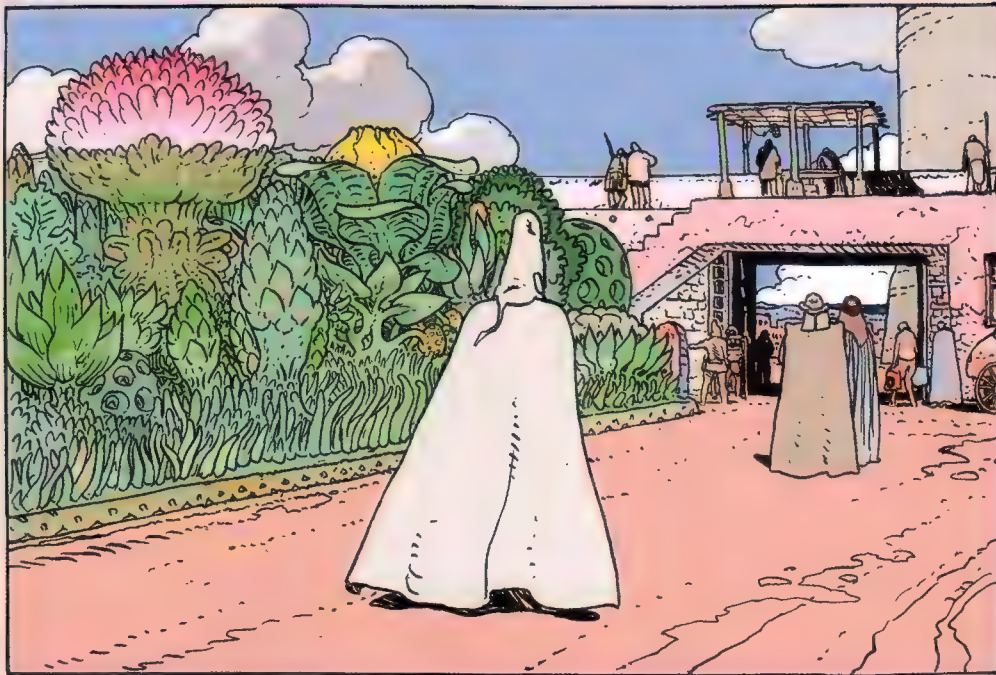
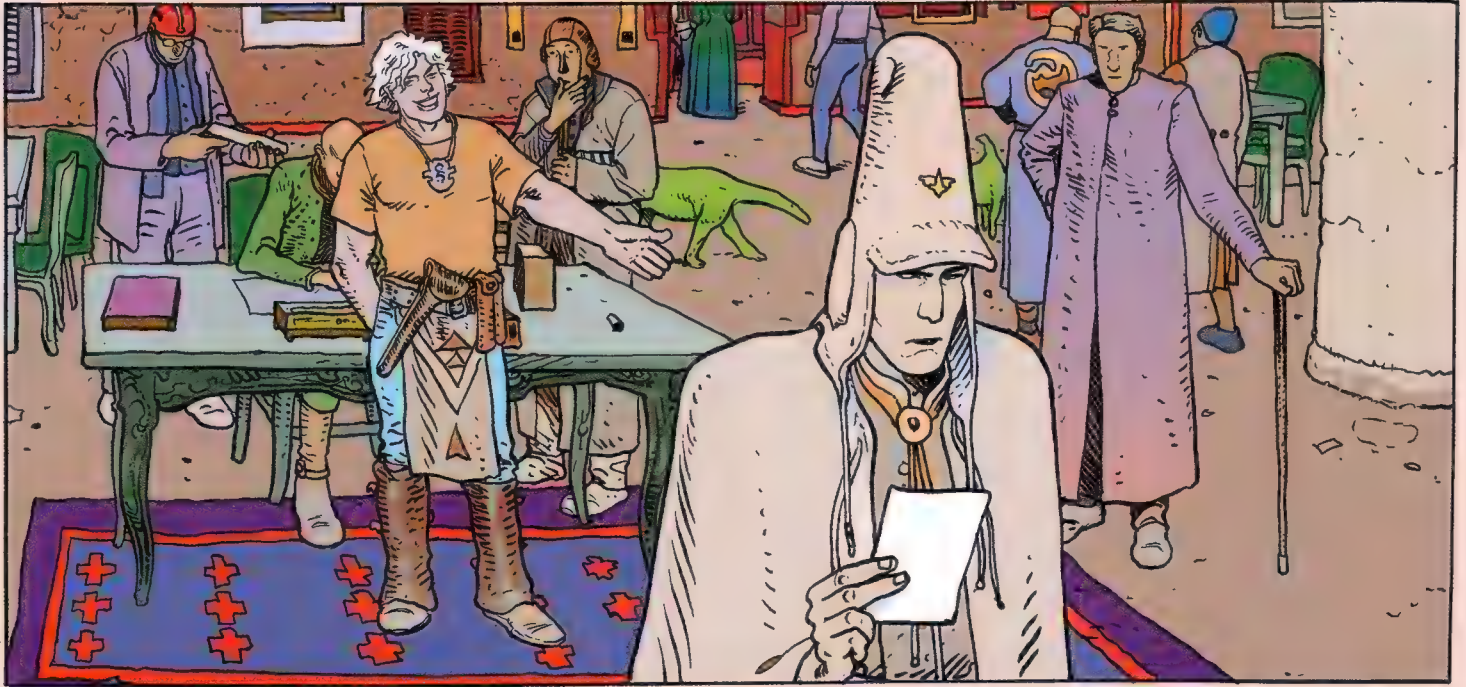
Arzak s'éloigne, songeur.

{ARZAK} *Il y a un mystère... Qui est dans la Tour et pourquoi ne se montre-t-il pas ? Il y a aussi la mort de Boolang. Je ne le vois pas démancher un palpeur sans shlarber au préalable...*

L'Arpenteur arrive bientôt aux abords de la Tour de Transfert.

ARZAK: Voyons s'ils disent vrai... Si le système de protection est activé, je n'ai aucun intérêt à me précipiter tête baissée... Il va falloir patienter.





Arzak s'adresse à l'un des gardiens du Périmètre, la zone encerclant la Tour de Transfert, protégée par des remparts.

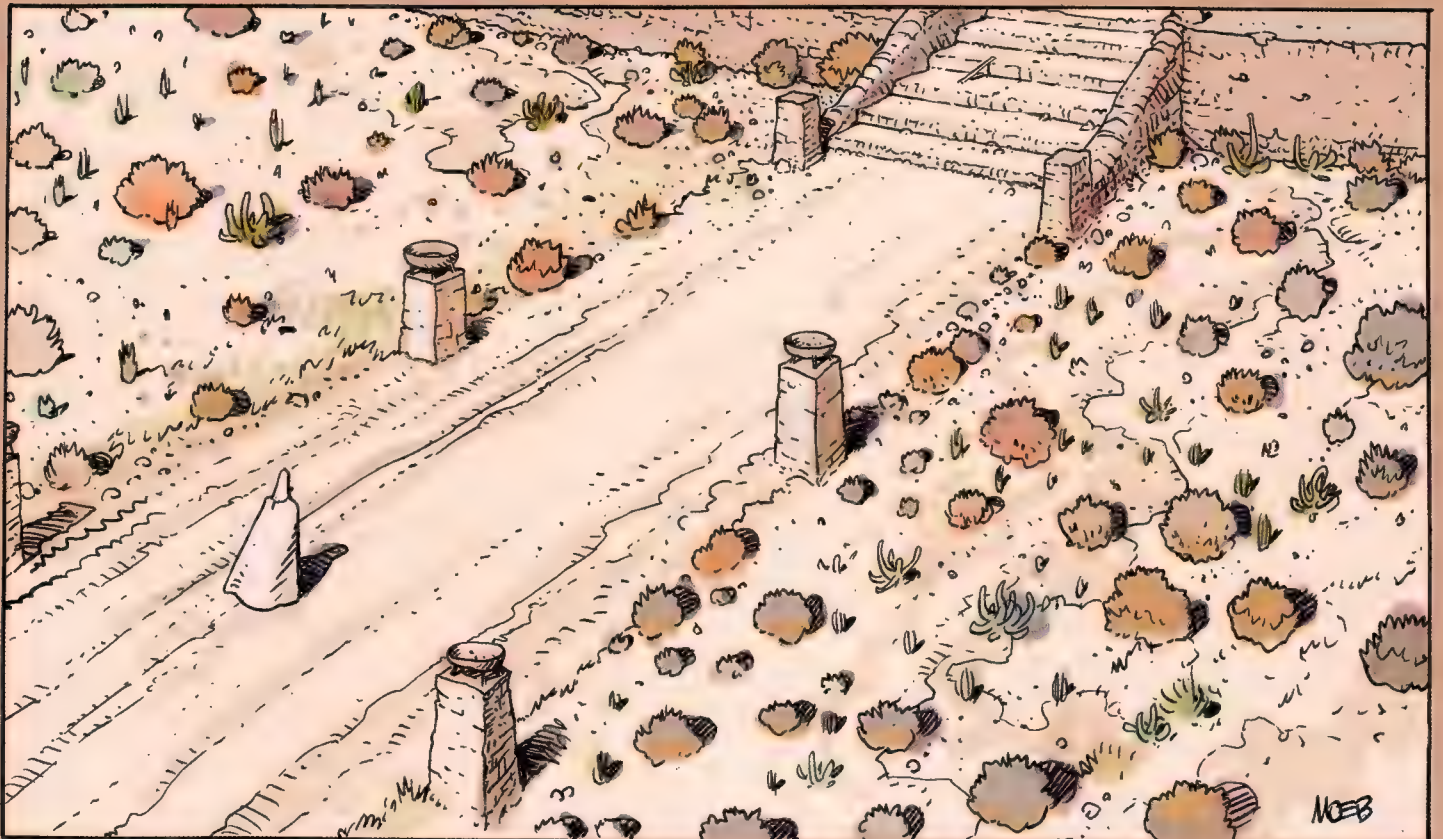
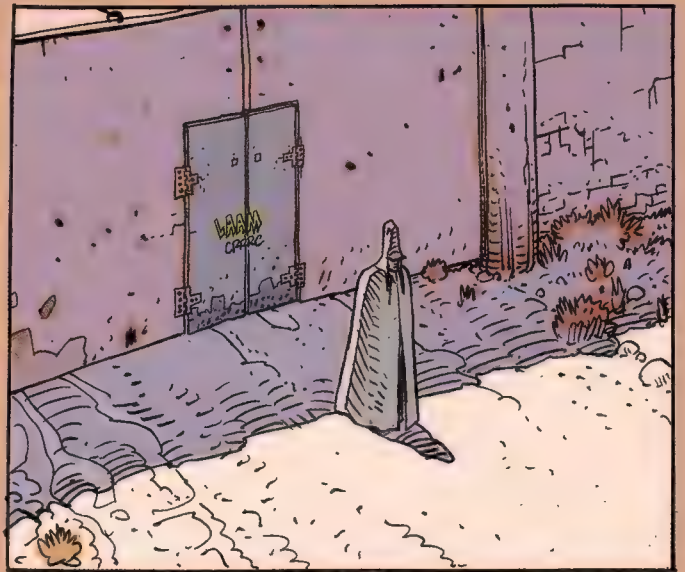
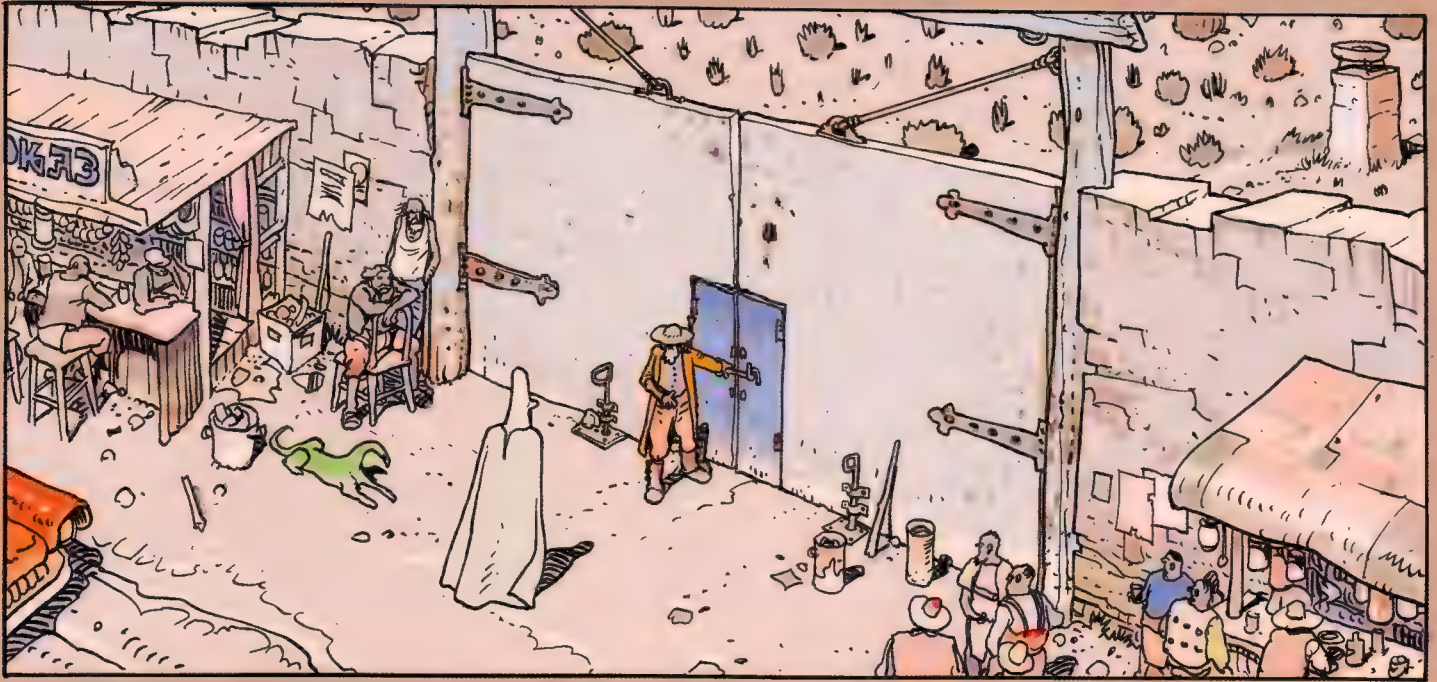
ARZAK: Ouvrez la porte ! Je suis l'Arpenteur.

LE GARDIEN: J'chuis au courant ! Y paraît qu'tu veux entrer dans c'te tour ?! Vas-y, Arpenteur, on est tous curieux de voir c'que tu vas dire une fois en l'air, hi hi hi !

UN PASSANT: C'est vrai ! Ici, les distractions sont rares !

Sur ces paroles peu encourageantes, il franchit la porte...





Arzak avance, sans se douter qu'on l'observe... Depuis l'intérieur de la Tour, deux femmes suivent la progression de l'Arpenteur: Werga, une servante werg et Azaelle Zoom, sa maîtresse humaine.

AZAELLE: Qui est ce bonhomme, avec son drôle de chapeau pointu ?

WERGA: On dirait bien l'Arpenteur... Je vais lancer une procédure d'identification.

La fiche d'identification d'Arzak apparaît clairement à l'écran, confirmant son statut.

WERGA: C'est bien lui ! Cet homme est assermenté par l'administration Desmezz pour surveiller les territoires encore sauvages.

AZAELLE: Les "territoires sauvages" ? *Ha !* Autant dire la planète entière ! Arzak... Arpenteur indépendant, assermenté auprès de l'amirauté.. Je le reconnais ! Les messages adressés à Boolang, c'était lui...

WERGA: Regardez, maîtresse ! Ces bosses sur le front ! Cet homme a du sang werg ! Il n'empêche, c'est un Arpenteur, on ne peut lui refuser l'accès sans escompter des ennuis avec l'amirauté.

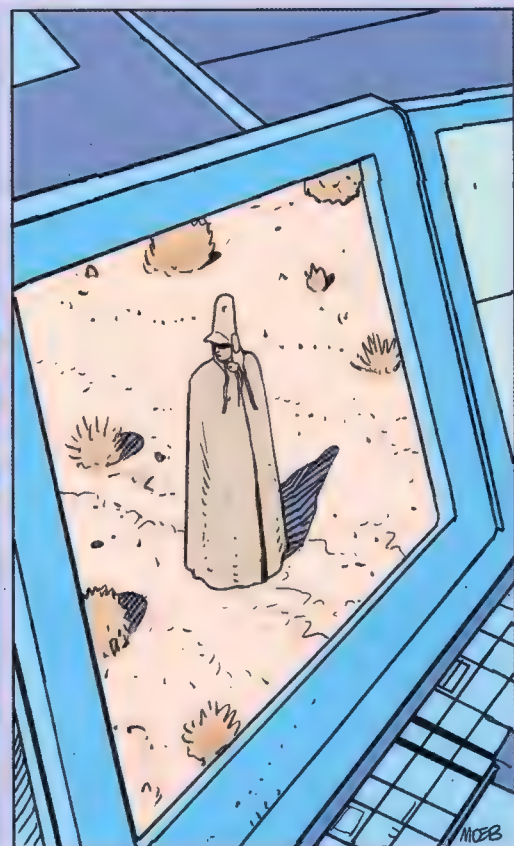
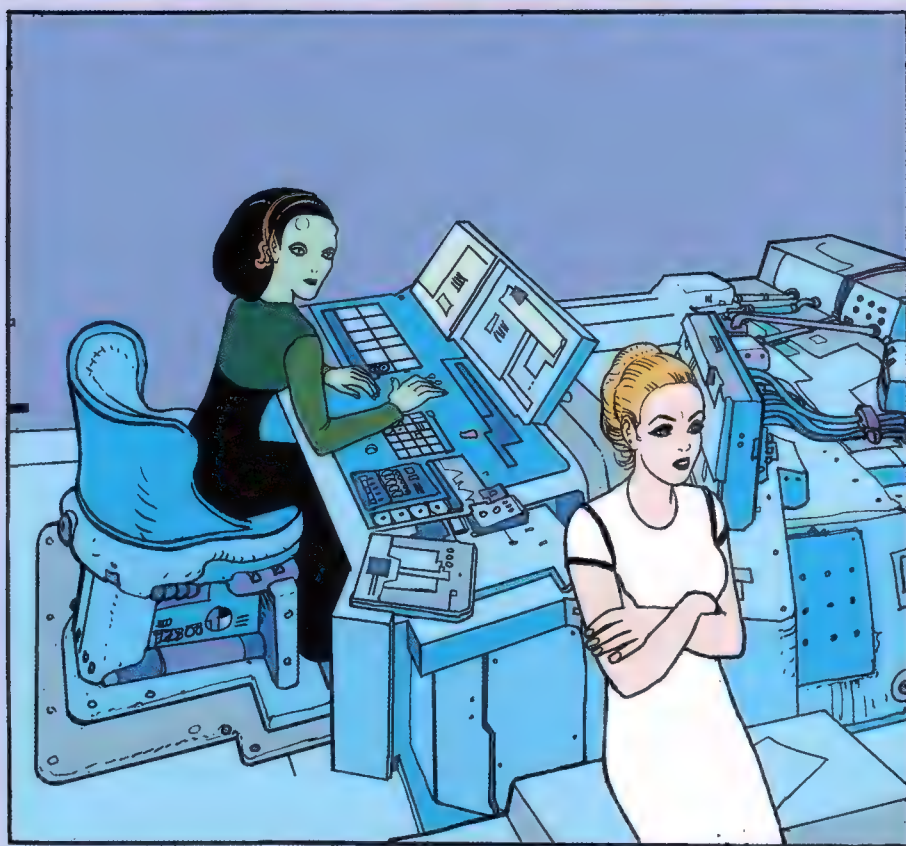
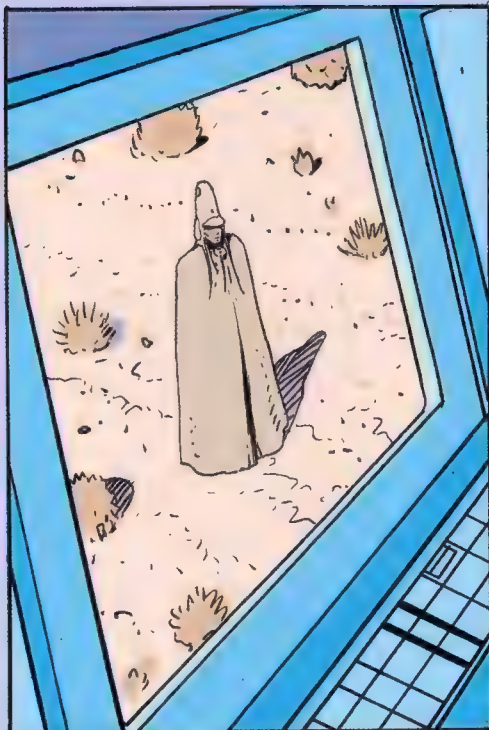
Les deux femmes suivent la progression de l'Arpenteur.

AZAELLE: Je suis ici par la volonté du Prince Atkinaton lui-même, et l'amirauté n'y peut rien ! ... Et je ne veux pas de ce sale fouineur chez moi, un point c'est tout !

WERGA: Maîtresse ! Dans son dernier message, Arzak demandait du secours pour son ptérodelphe.

AZAELLE: Je ne veux voir *personne* ! Le Prince m'a enterrée vivante dans ce trou ! Qu'il en soit ainsi. Tu m'as bien dit que cet homme était payé par Desmezz ? Qu'il s'adresse donc au Prince Atkinaton !... Celui-ci, dans sa légendaire générosité, se fera une *joie* de lui offrir un ptérodelphe tout neuf.





Dans son dos, Arzak sent bien que tout Redmond l'observe avec délectation...

ARZAK: Observez bien, mais soyez patient, car j'ai bien l'intention de ne pas faire le spectacle !

{?}: Psst !

Une voix cristalline s'élève des buissons.

PIMI: Arpenteur Arzak ! C'est moi, Pimi ! J'suis avec Plom ! On est venu t'aider !

ARZAK: Approchez, les enfants. J'ai préparé une infusion d'aubermong ! Vous buvez, et vous filez à la maison ! Vous savez bien que le Périmètre est interdit aux habitants de Redmond...

PLOM: On se met sous ta protection !

PIMI: Allez !... Pour une fois qu'il se passe quelque chose !

ARZAK: Pas du tout, il ne va rien se passer... L'occupant de la Tour va m'identifier, me laisser entrer, écouter ce que j'ai à dire, et me laisser repartir... Tout simplement.

PIMI: Mais pourquoi on ne le voit jamais, l'occupant ?

PLOM: C'était mieux, avec Boolang et ses fêtes de carnaval !

La foule des habitants de Redmont s'est massée sur les remparts.

UN HABITANT: Hé hé ! Il va finir comme les autres.

UN 2° HABITANT: Regardez !... Le petit Pimi, et la fille Tezak ! Ils l'ont rejoint !

UN 3° HABITANT: Ça va chauffer pour eux !

UN 4° HABITANT: Vas-y ! On n'a pas que ça à faire, hein !

Le chasseur de tête est là aussi...

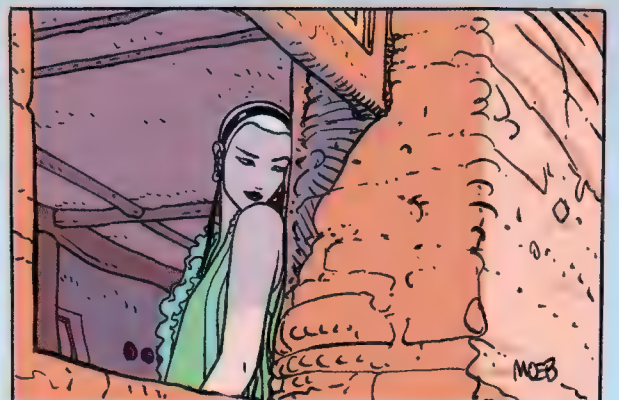
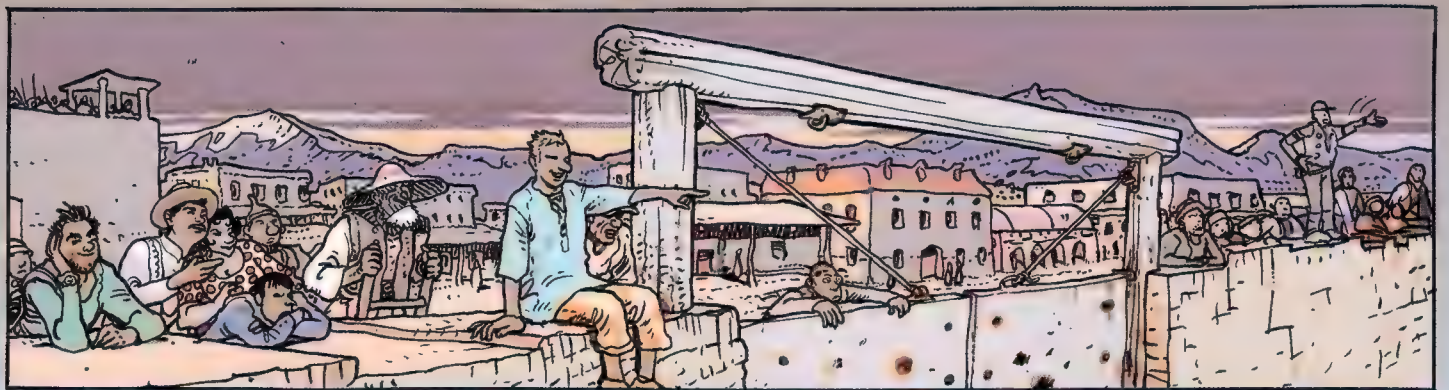
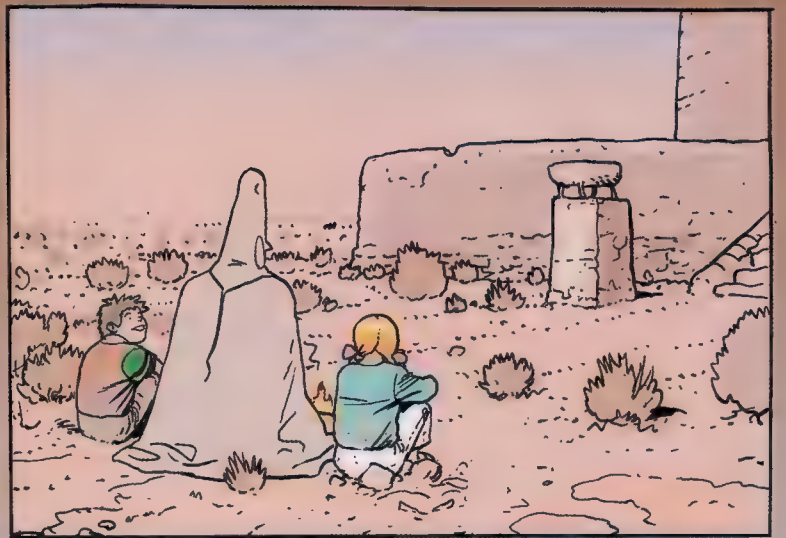
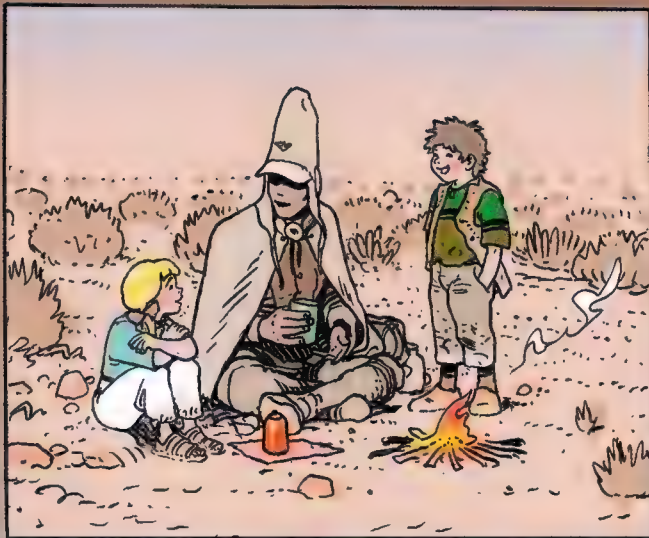
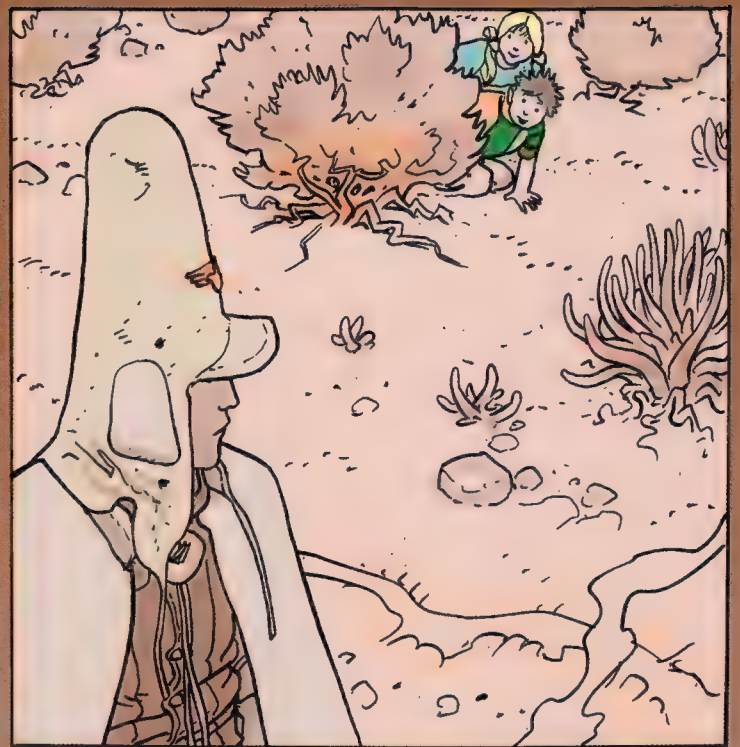
KARMEL: Le pigeon se dégonfle...

UN SBIRE D'ETOM: C'est vrai ! Hé ! L'Arpenteur ! Qu'est-ce que t'attends pour t'lancer ?

D'une fenêtre de la commandanterie, la Bourgmestra observe la scène, elle aussi. En contrebas, la foule se déchaîne.

LA FOULE: *Dégonflé !... Dégonflé !...*





PIMI: Toujours rien ! Dis donc, tu vas attendre encore longtemps ?

ARZAK: Le temps qu'il faudra ! Je suis un guerrier patient.

PLOM: Moi je dis que l'occupant veut pas de toi !

{ARZAK} *C'est fort possible, mais pourquoi ?*

La foule, impatiente, se lasse.

UN HABITANT: C'est trop long !

UN 2° HABITANT: Moi, j'en ai marre d'attendre...

UN 3° HABITANT: Moi aussi ! Hé ! Atcho ! Amène l'échelle !

LA MÈRE DES ENFANTS: *Plom ! Pimi !* Rentrez tout de suite à la maison ou ça va chauffer pour vous !...

Arzak ne sait quoi penser de la situation... Refuser l'accès de la Tour à un Arpenteur ne s'est jamais vu !

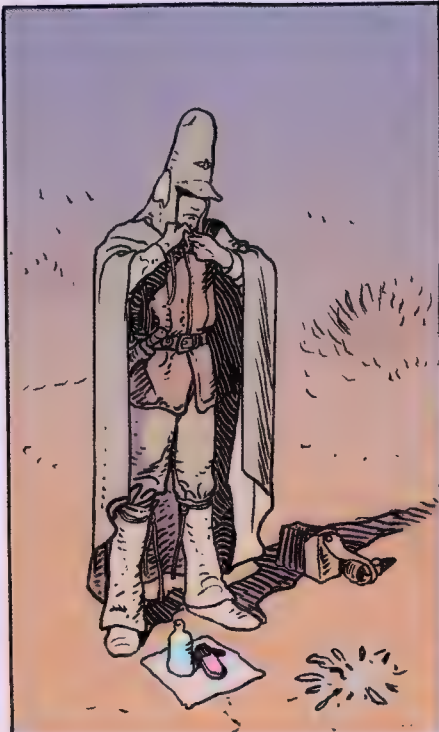
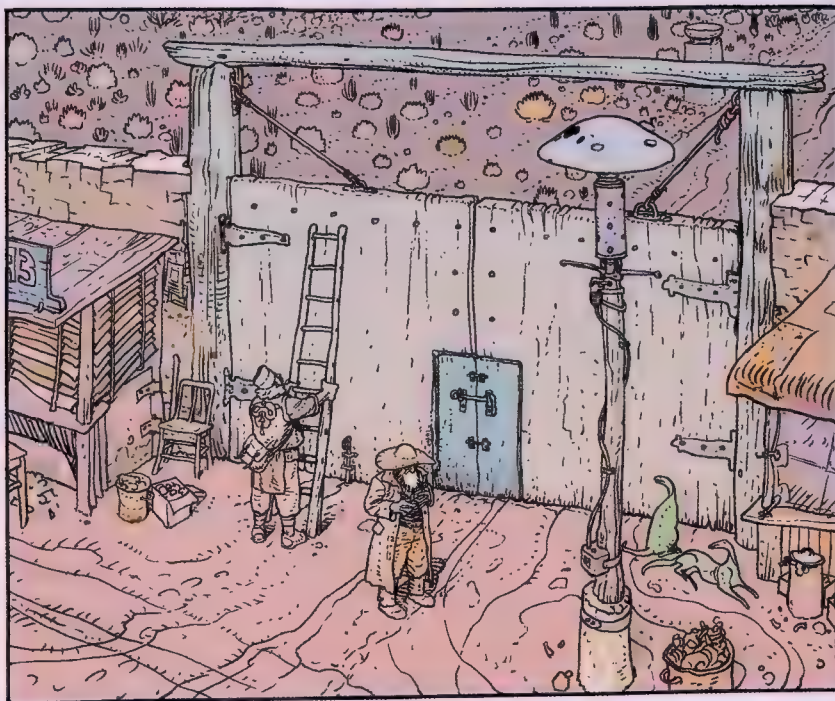
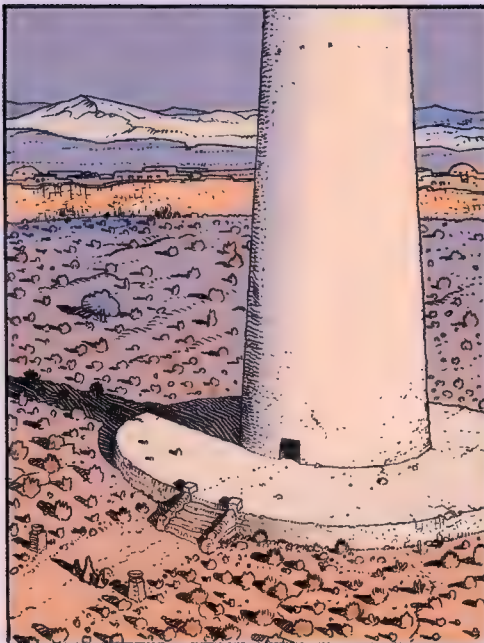
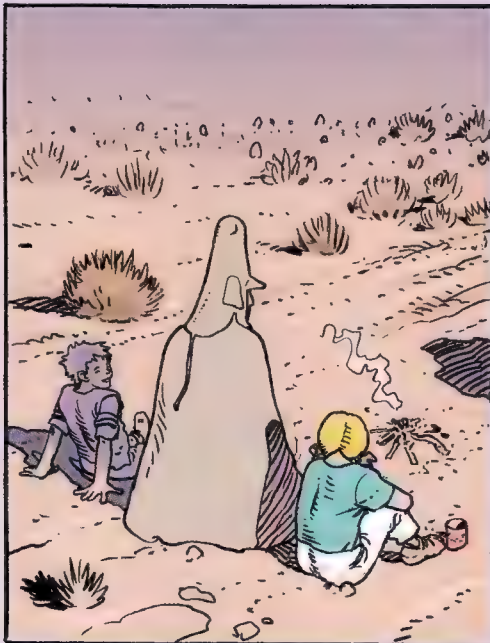
ATCHO: Et voilà ! Non seulement il n'y a pas eu de spectacle, mais en plus c'est fini.

LE GARDIEN: Ça m'étonne pas de c't'Arzak... Ce type a du sang d'lézard dans les veines.

Mais Arzak a pris sa décision.

ARZAK: *Bon !* L'identification ne prend pas tout ce temps ! Il va falloir affronter l'inévitable ! Maintenant, tout dépend du niveau répulsif ! Si c'est le niveau 12, j'éclate en morceaux.





Alors que le crépuscule s'étend doucement sur Redmond, Arzak se dirige enfin vers la Tour en se présentant de vive voix.

ARZAK: Arpenteur Arzak ! Patrouille long cours ! Tassili, accréditation L17, matricule AZ22... Demande classifiée d'accès à la Tour de Transfert !

Il pose un pied hésitant sur la première marche de l'escalier...

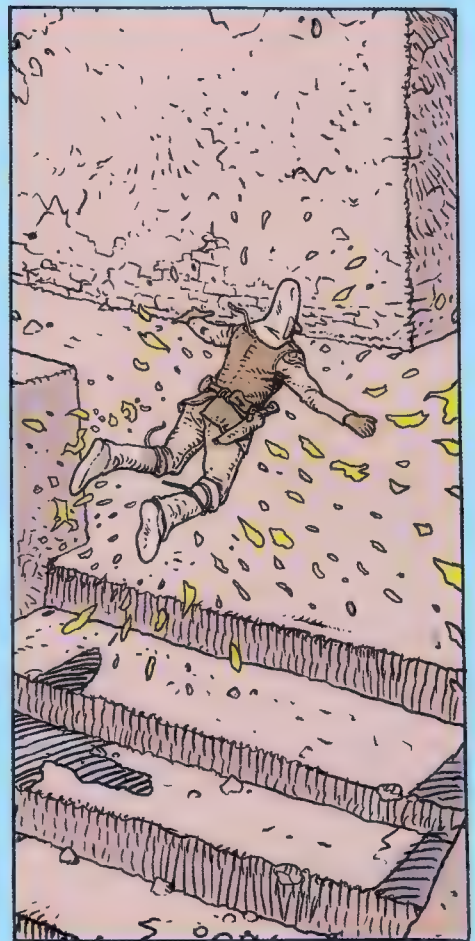
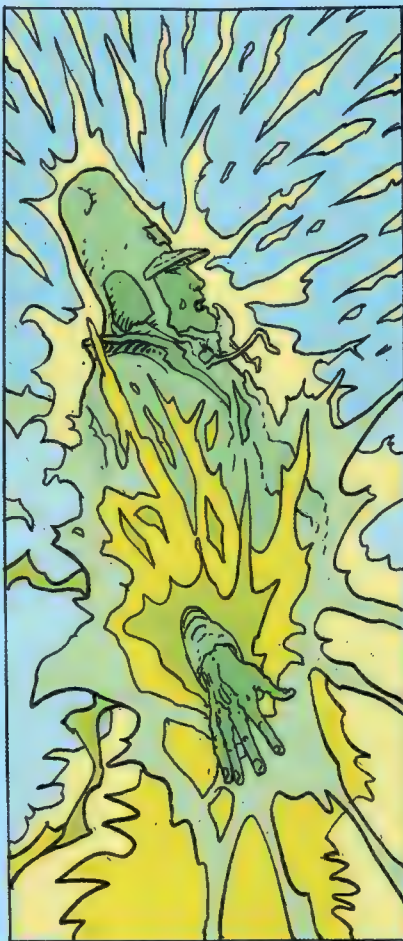
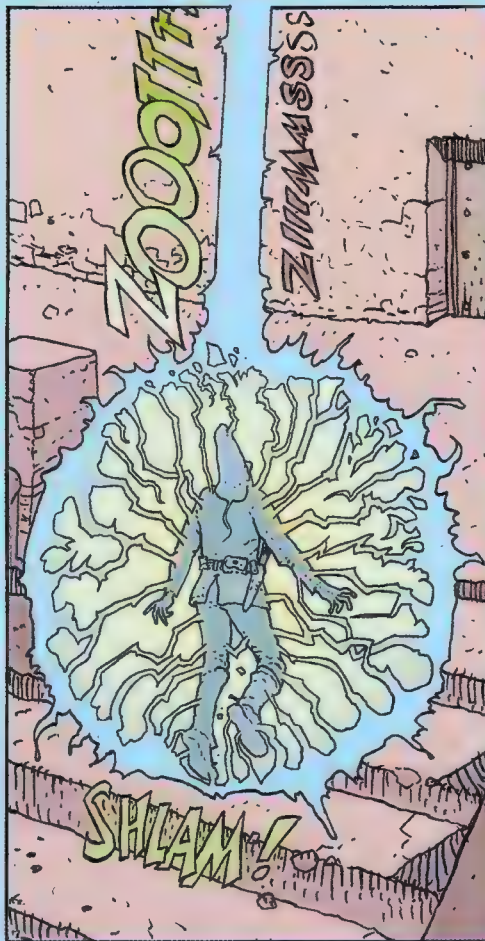
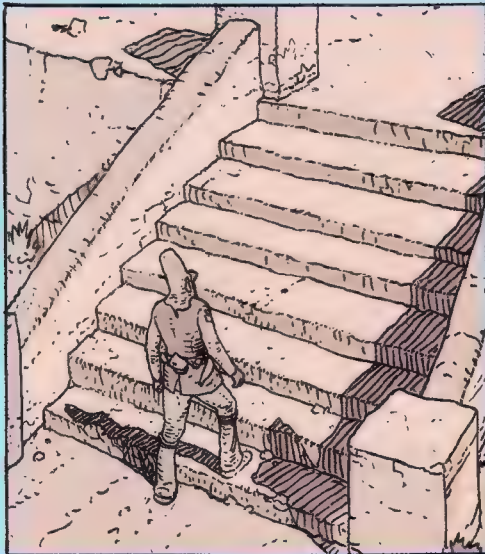
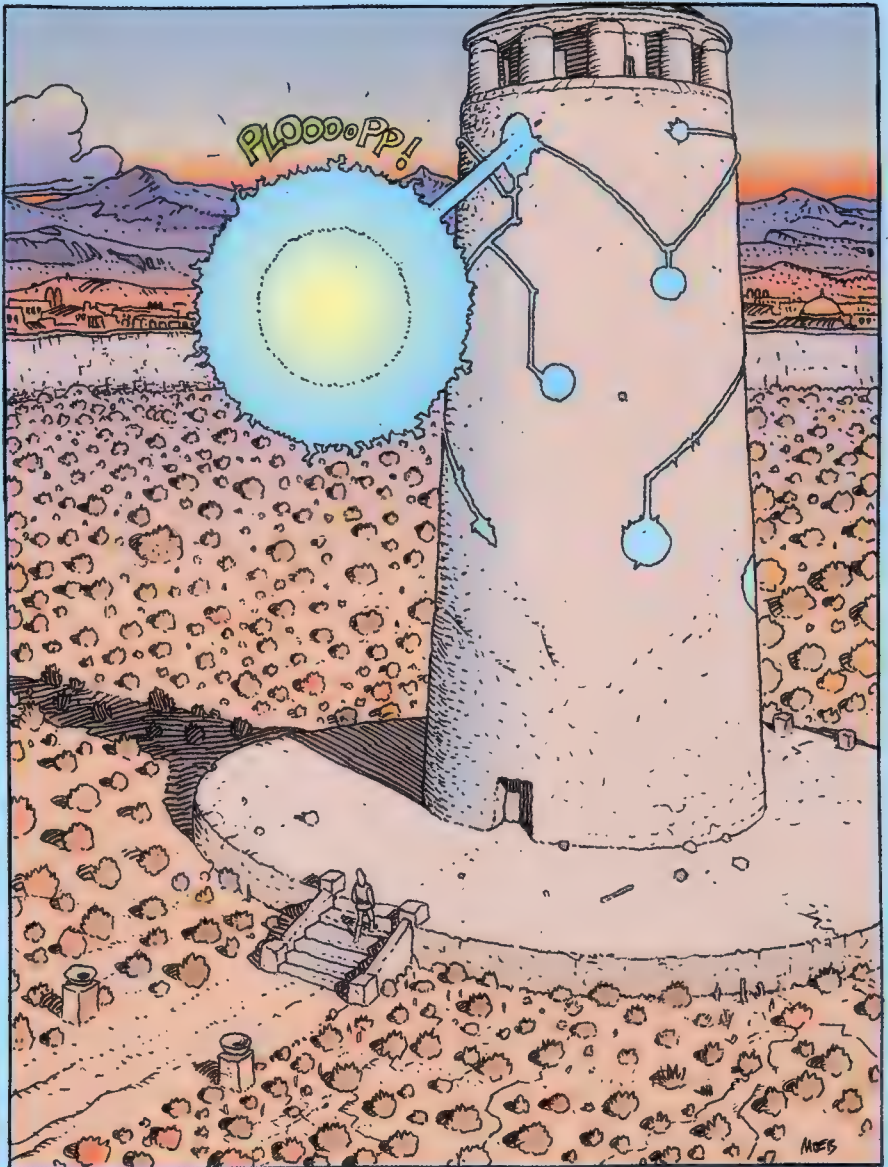
ARZAK: Arpenteur à Centralisateur ! Je fais une demande d'ouverture immédiate du portail... Je sais que tu es là ! Centralisateur ! Je refais ma demande !

Soudain, une boule d'énergie bleue électrique se matérialise depuis la Tour !

ARZAK: Une dernière fois !... Et je te rappelle également que je suis mandaté par Desmezz officiellement, et que.. **Hé !**

L'énergie s'empart du guerrier dans un bruit strident, le transperçant de douleur brièvement et le soulevant dans les airs, incapable de contrôler quoi que ce soit.





AZAELLE: Non mais regarde-le tourner comme une toupie !
Ridicule !

WERGA: Que fais-je, maintenant ? Je le repose ?

AZAELLE: Nan nan nan ! Laisse-le tourner un peu... Il faut qu'ils comprennent, tous, que je veux la paix !

Arzak, tourbillonnant, est furieux.

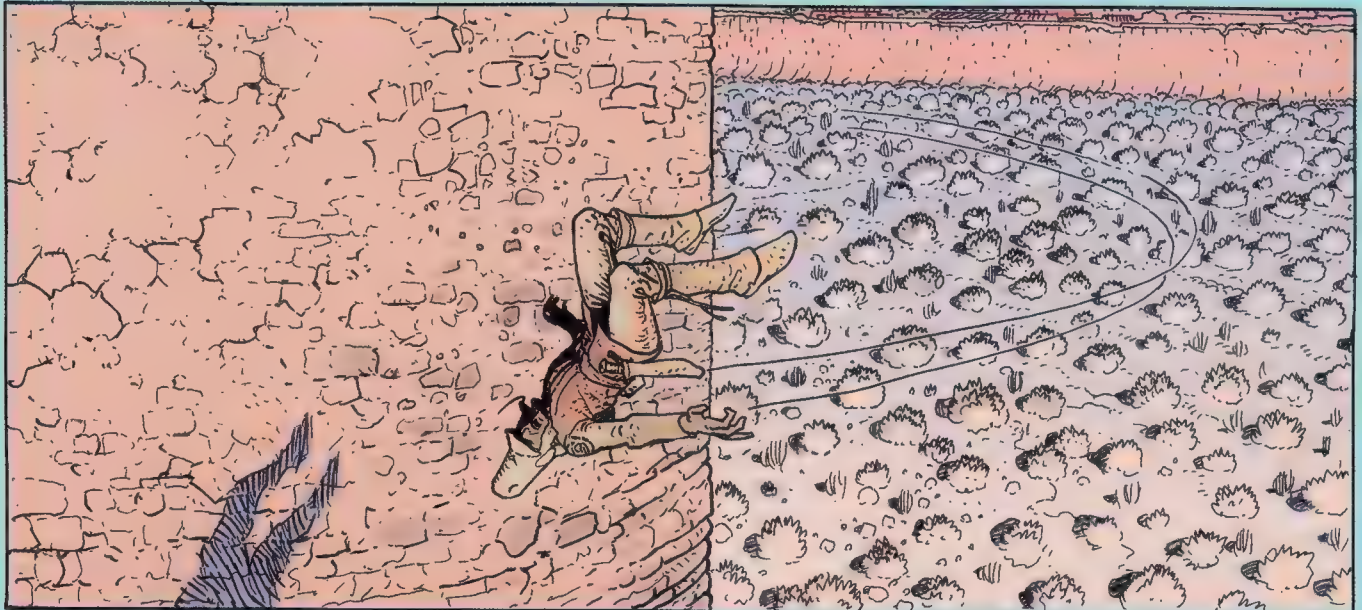
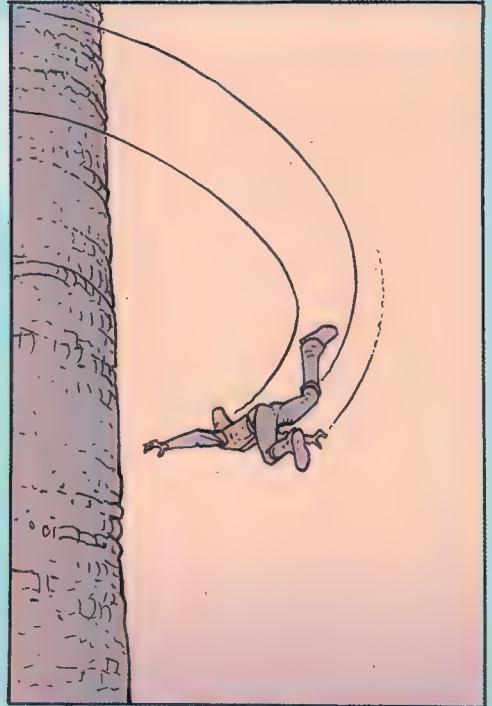
ARZAK: C'est... C'est impossible ! On ne refuse pas l'accès... de la Tour à... à un Arpenteur... assermenté ! Je... Je suis Arzak ! Accréditation L17 ! Matricule AZ22 ! Ma... Ma demande est certifiée ! Ça suffit ! **STOP!** Par Desmezz, reposez-moi au sol ! Je ne connais pas le **shwerg** qui me fait ça, mais je lui ferai payer cette plaisanterie !

Un peu plus tard, à la commandanterie, un sourire flotte sur les lèvres de la Bourgmestra.

EGLAND: La nuit tombe... Et il tourne toujours.

ETTOM: Normal ! C'est un pigeon !





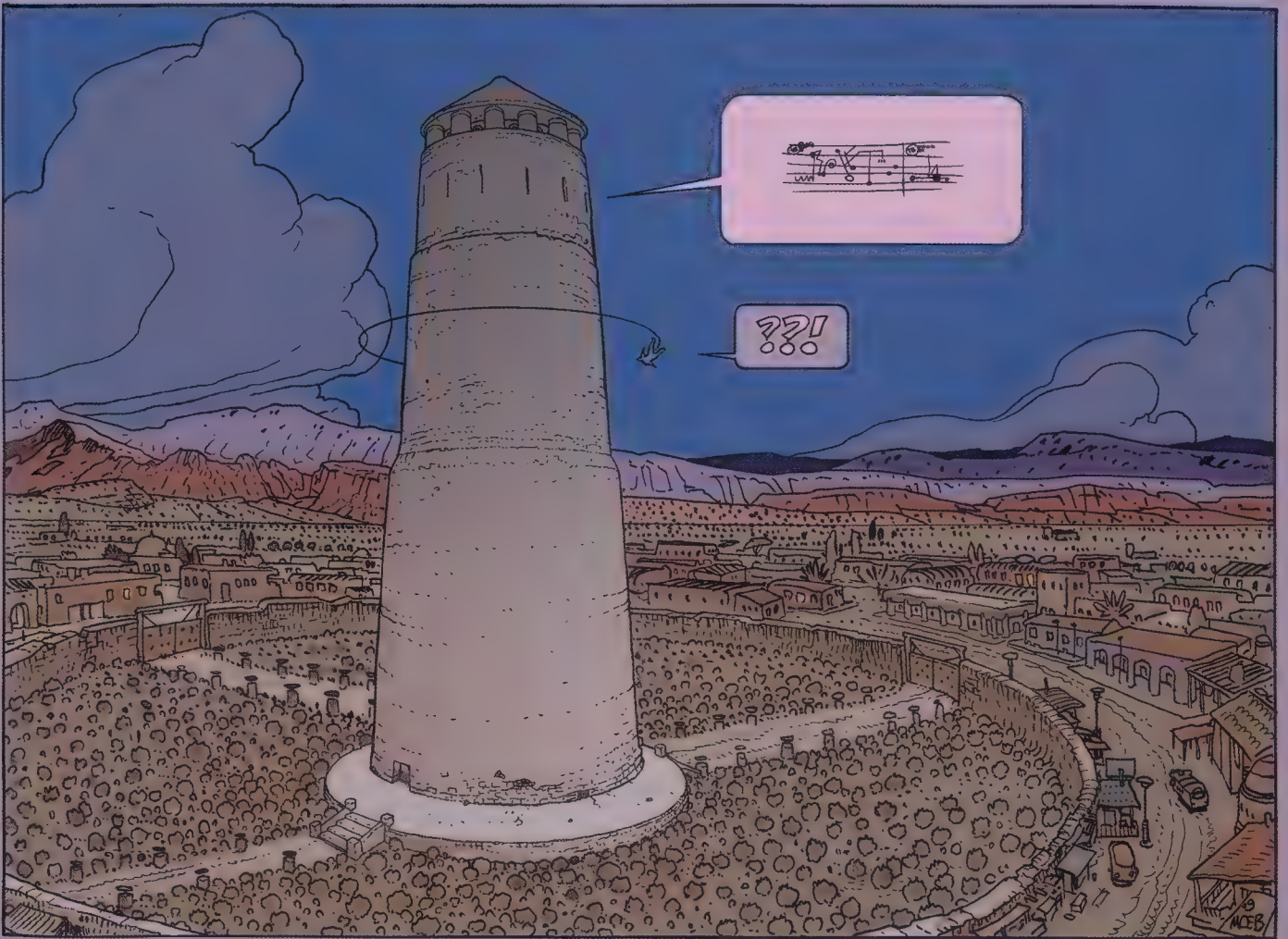
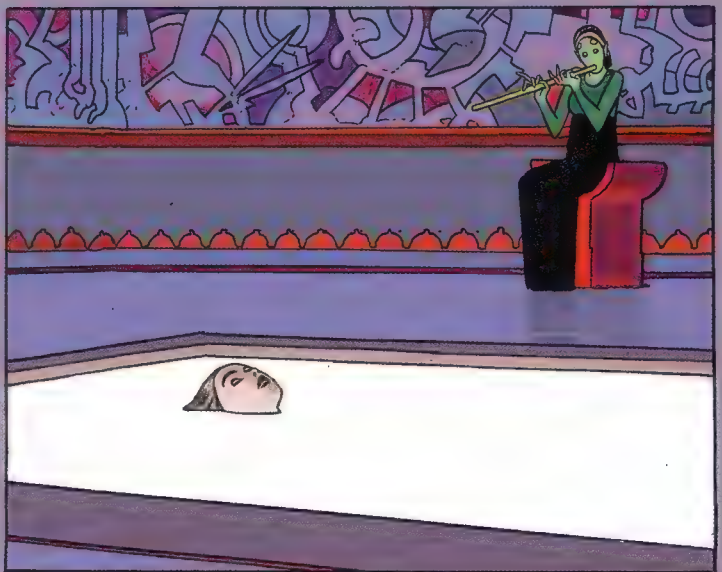
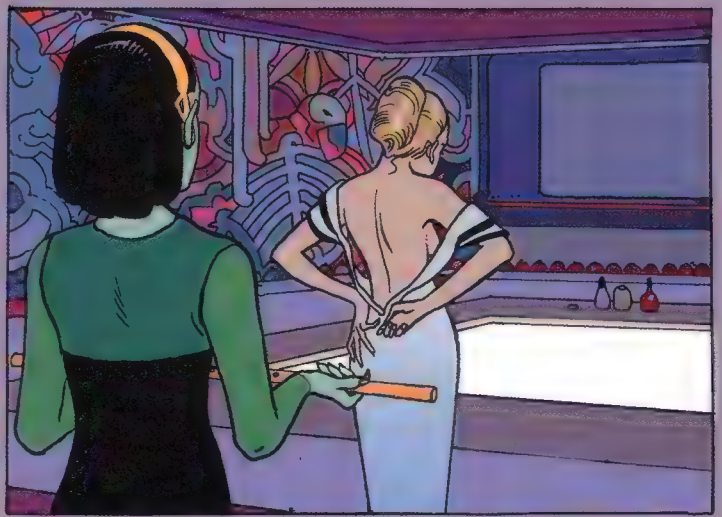
Dans l'enceinte de la Tour de Transfert, les pas de la Centralisatrice et de sa servante werg résonnent dans les couloirs.

AZAELE : Quelle épouvantable journée ! As-tu préparé mon bain de lait ?.. Je me sens sale, affreuse et mauvaise. Joue-moi quelque chose... Un air ancien... Quand vous dominiez la galaxie... Joue fort ! Que l'autre entende.

La femme werg porte une flûte à ses lèvres.

AZAELE : Joue sans t'arrêter ! Je veux qu'il sache que c'est ma tristesse, et non la colère, qui scelle la porte de ce lieu...





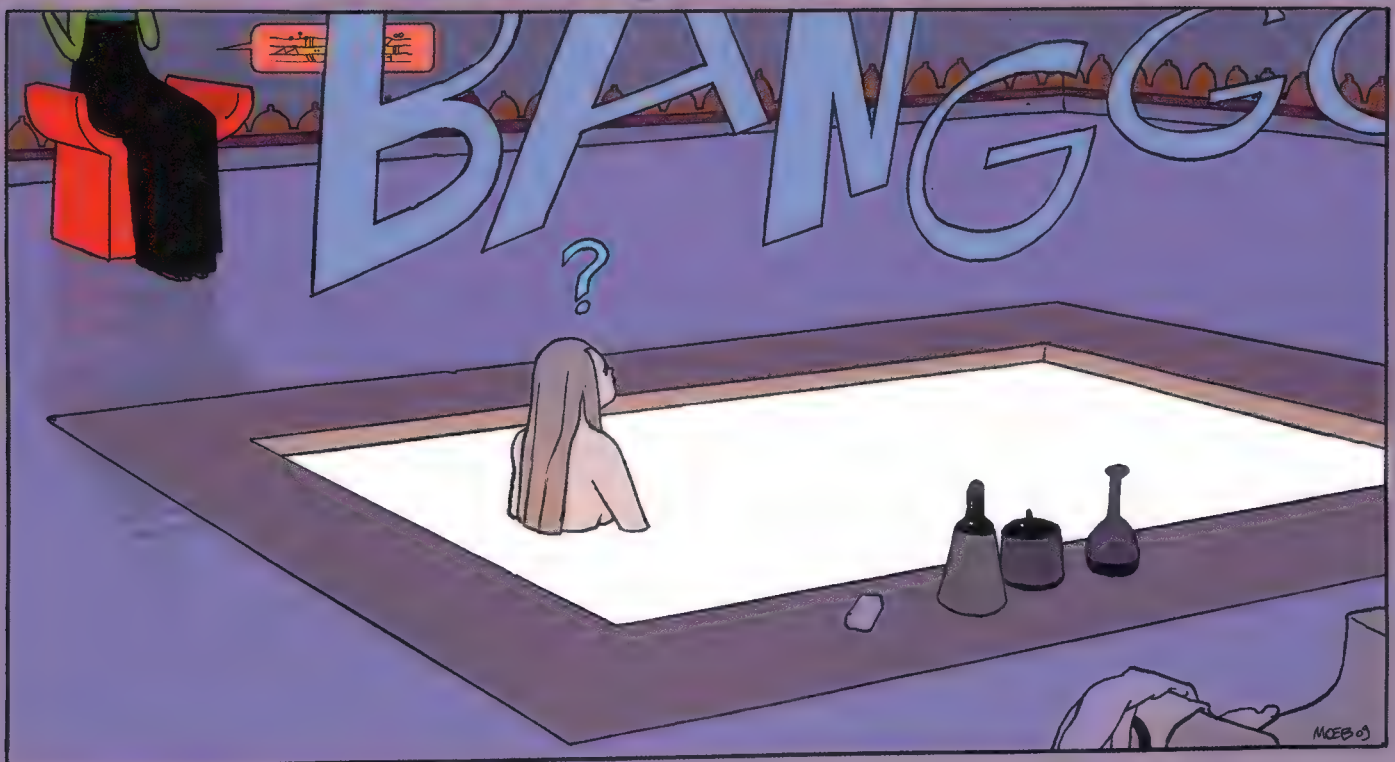
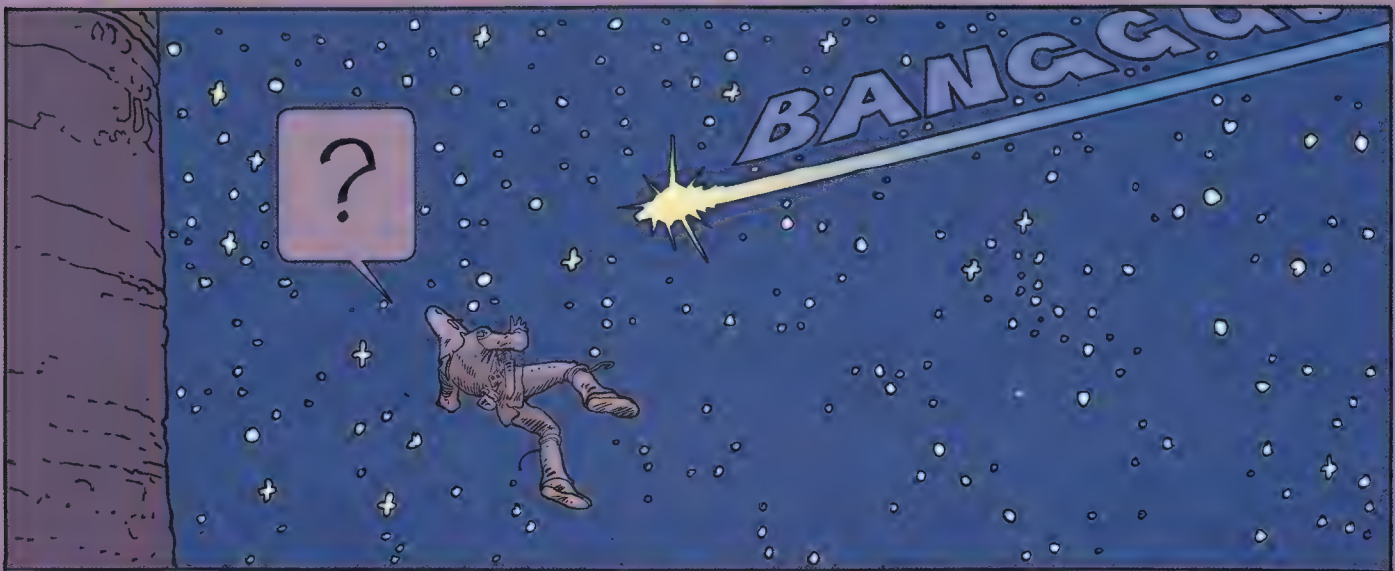
De l'extérieur, Arzak reconnaît la mélodie.

ARZAK : Un chant de deuil wergr traditionnel... Je comprends de moins en moins ! Que vient faire un rituel aussi sacré dans une Tour de Transfert ?

Il lui faut absolument trouver un moyen de pénétrer à l'intérieur de l'édifice... Mais ses pensées sont interrompues par un étrange spectacle provenant du magnifique ciel étoilé qui surplombe Tassili...

L'étrange vision est accompagnée d'un résonnement assourdissant, couvrant la musique et surprenant aussi bien Arzak que la Centralisatrice dans son bain de lait.





Arzak n'est pas le seul à être intrigué.

PLOM: Regarde, Pimi ! Une étoile filante !

PIMI: Tu en as déjà vu avec des couleurs aussi belles ?

ETTOM: Viens voir ça ! Le bruit venait de cette lumière dans le ciel !

EGLAND: C'est bizarre, ça ne ressemble pas à une étoile filante !

Cependant, au cœur de la Tour de Transfert...

AZAELE: Ces couleurs... Jaune et violet... Si c'est bien ce que je crois, nous pouvons dire adieu à notre splendide isolement.

WERGA: Je suggère que nous retournions au labo, maîtresse, nous en aurons ainsi le cœur net...

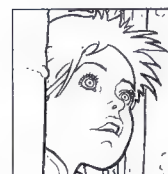
AZAELE: Tu as raison ! Allons voir ce que les yeux de Tassili ont gardé en mémoire. As-tu une idée de la signification de tout ceci, Werga ?

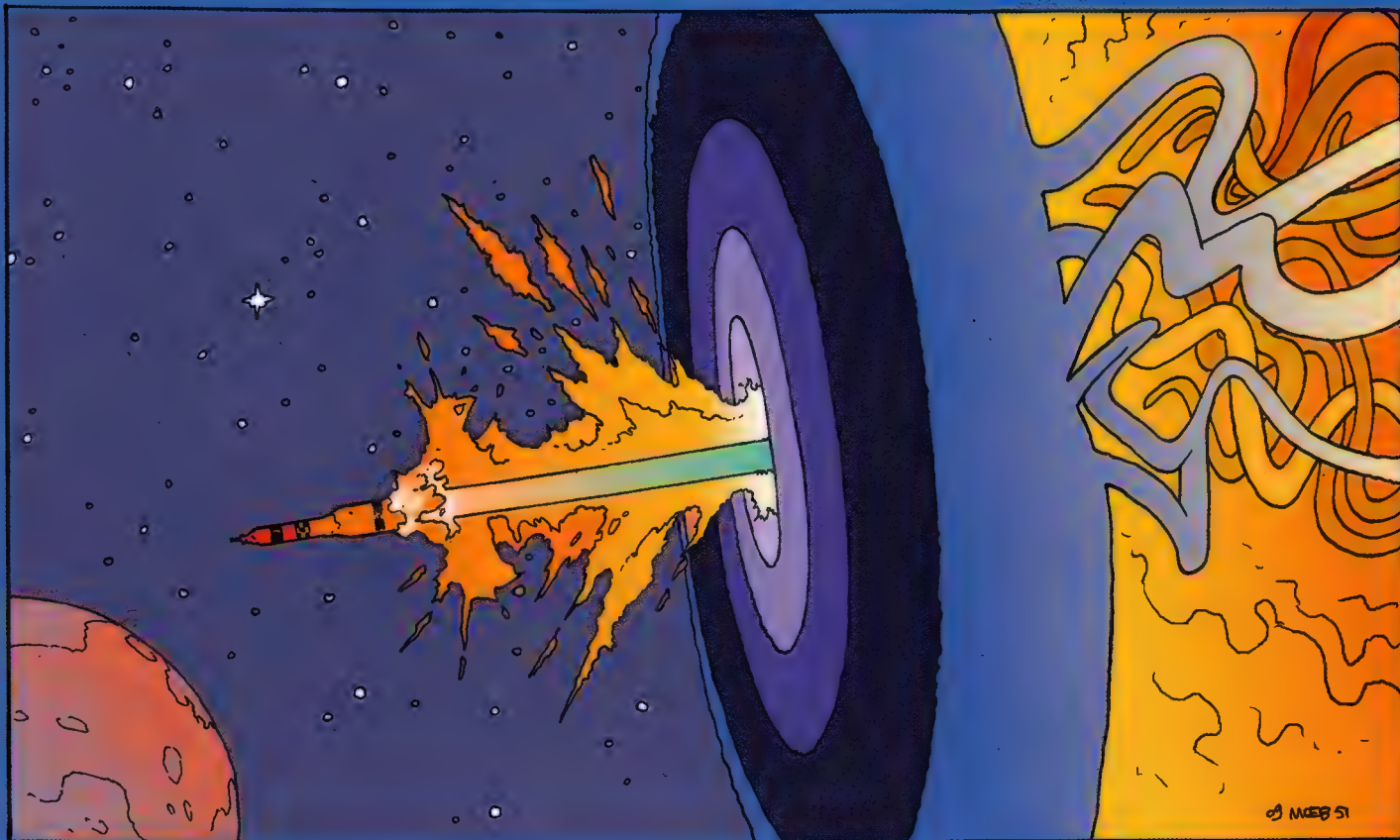
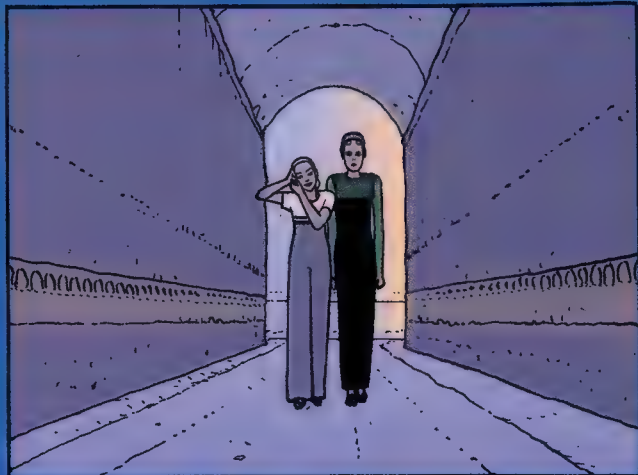
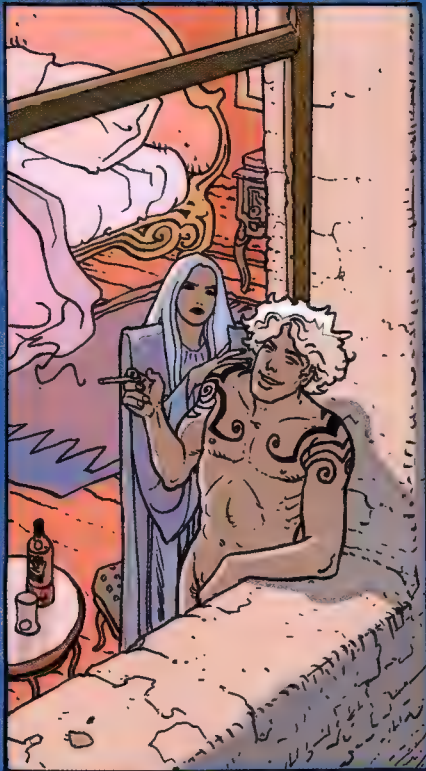
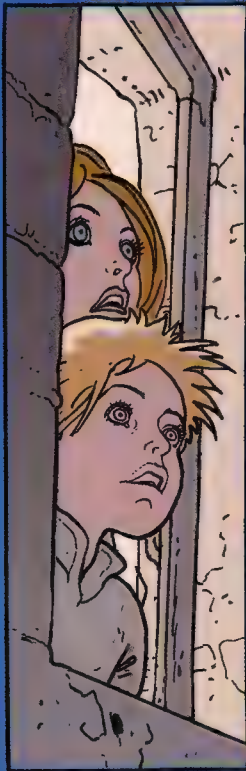
WERGA: Hm... D'après le son et les couleurs, je dirais : sortie d'hyper-espace.

AZAELE: Bravo ! Et j'ajouterais : illégale !

WERGA: Illégale ?

AZAELE: Tout à fait ! La circulation spatiale est rigoureusement réglementée. Il est interdit d'émerger de l'hyper-espace à moins d'un million d'hollotrams de toute planète habitée...





À bord du Rapidoo, l'équipage souffle enfin.

COMMANDANT XING: *Nous avons réussi!* Joansson! Faites un bilan atomical de l'équipage! Je ne veux aucune molécule à la traîne.

JOANSSON: Effectif au complet, commandant! Manque pas un cheveu!

COMMANDANT XING: Haaa! Parfait! Je vais voir si Dame Charmaine et petit Domyo ont bien supporté le...

JOANSSON: *Commandant!*... Il y a un problème!

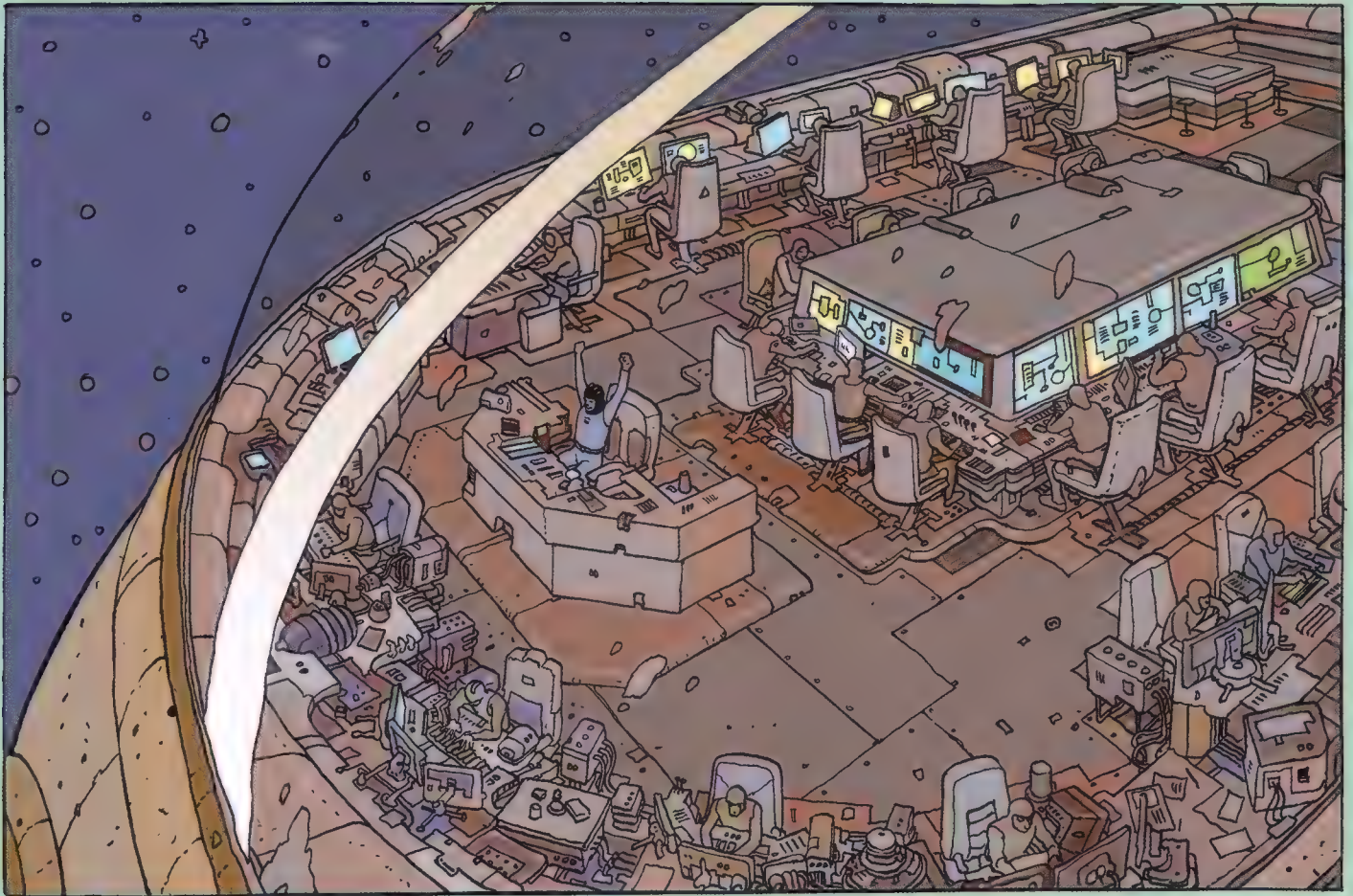
COMMANDANT XING: Un problème? Quel problème?

JOANSSON: Nous avons bien émergé de l'hyper-espace... Mais pas sur la bonne orbite!

COMMANDANT XING: Vous voulez dire que nous ne sommes pas en vue de Desmezz?

JOANSSON: J'ai bien peur que non, commandant... Attendez... Je vais calculer notre nouvelle position.





C'est la consternation de tous les côtés...

JOANSSON: Ça y est ! *Schweg!* Nous sommes en orbite autour d'une planète nommée Tassili !

COMMANDANT XING: Tassili ? Mais c'est quoi ça ? Hé, attendez ! Tassili ! Mais oui ! C'est la planète des wergs, non ?

JOANSSON: C'est ça ! Et je ne pense pas qu'il s'agisse d'un simple hasard, commandant.

COMMANDANT XING: Ces bandits nous ont manipulés ! Je ne comprends pas ce qu'ils... *Hé!?*

Un crissement strident envahit la passerelle.

COMMANDANT XING: Quel bruit épouvantable ! Joansson ! Que...

JOANSSON: Quelque chose tente de percer la coque ! *Les pirates !* Ils nous ont abordés... Ils sont là, dans notre dos, et ils seront sur cette passerelle dans moins de sept minutes !

COMMANDANT XING: Notre système de détection est resté muet ! Joansson ! Comment une telle chose a-t-elle pu arriver ?

JOANSSON: Une seule explication, Sire... Et elle n'est guère plaisante !





COMMANDANT XING: Je vois ! Un de leurs missiles a pris le contrôle de notre système de razaping ! Ils se sont alors collés à nous comme des sangsues !

JOANSSON: Et ce n'est pas tout ! Ils ont infiltré notre système informatique... Nous sommes pratiquement muets et aveugles !

UN ÉQUIPIER: C'est un désastre ! Desmezz est trop éloigné pour nous venir en aide...

UN 2° ÉQUIPIER: Ça fait des années que l'amirauté ne fait rien contre les pirates !

C'est la panique !

UN ÉQUIPIER: Mais, pourquoi font-ils ça ? Ça n'a aucun sens ! Cette planète, Tassili, ce n'est rien !

COMMANDANT XING: La vraie question n'est pas pourquoi, mais comment ! Comment sortir de cet horrible piège ?

PIOTR: On ne va pas rester comme des Zomchs à se laisser égorger ! Battons-nous ! *Résistons !*

UN 2° ÉQUIPIER: Piotr a raison ! Il faut s'organiser, il nous faut des armes !

UN 3° ÉQUIPIER: Moi, je suis pas d'accord !

PIOTR: Débloquez l'armurerie ! Où est l'officier qui...

UN 4° ÉQUIPIER: C'est moi, mais le code a changé !

UN 5° ÉQUIPIER: Et si on capitulait ?!

UN 6° ÉQUIPIER: Il faut prévenir l'équipe de sécurité ! *Vite !*

UN 7° ÉQUIPIER: C'est absurde ! Fuyons !

Xing, à l'écart de la confusion, réfléchit à toute vitesse.

{COMMANDANT XING} *Par Desmezz ! Tout est foutu ! Il ne reste plus qu'une issue...*

Il sort son arme et s'engage seul dans les couloirs du Rapidoo.

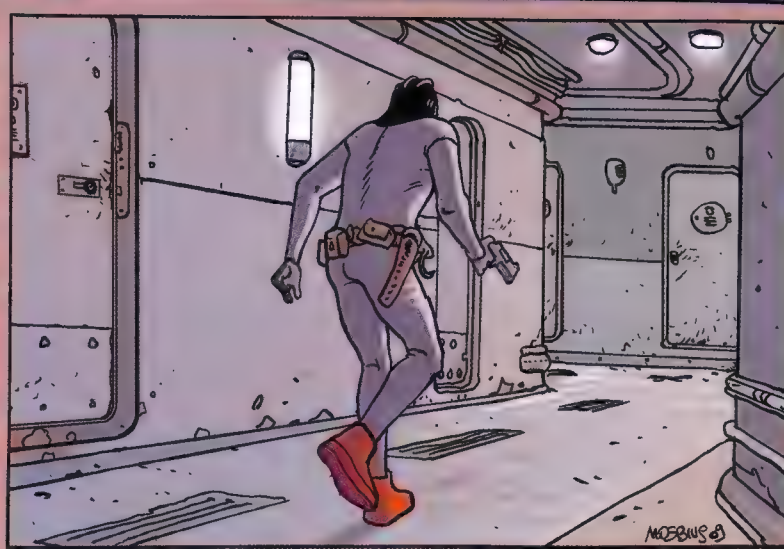
{COMMANDANT XING} *Ces chiens ne savent rien de la loyauté !*

Au détour d'un embranchement, des voix inconnues retentissent... Les pirates wergs sont déjà là !

UN PIRATE WERG: T'es sûr que c'est celle-là ?

UN 2° PIRATE WERG: Le scanner dit qu'elle est là, juste derrière cette porte !





Xing les abat froidement et se précipite pour entrouvrir la porte de la cabine.

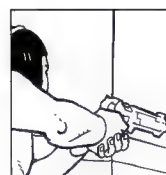
COMMANDANT XING: Dame Charmaine ? *Oh !* Domyo ! Mais...

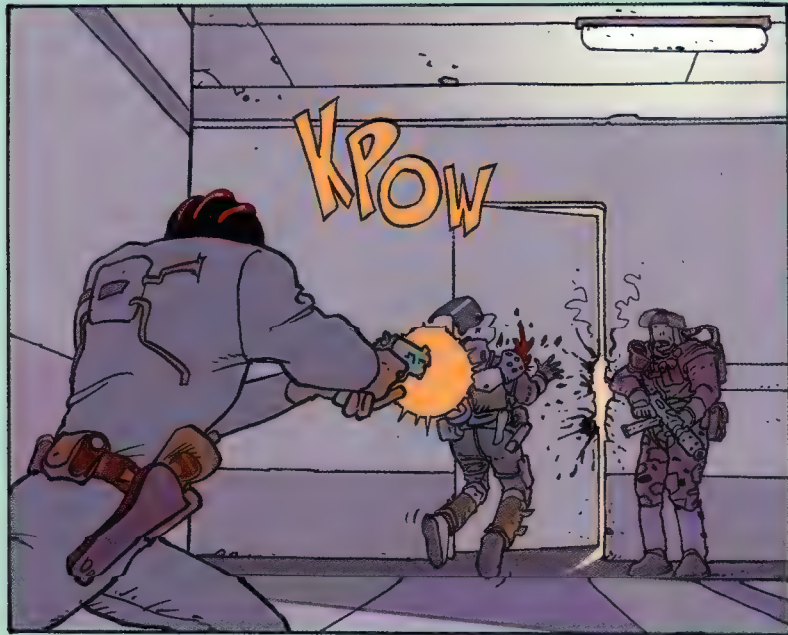
Une scène étrange se présente au commandant.

COMMANDANT XING: Domyo ! Où est ta maman ?

DOMYO: Ma maman est ici, commandant Xing.. Elle n'a pas pu avaler le stabilisateur, et voilà le résultat !

Le jeune Domyo montre à Xing ce qu'il reste de sa mère, décomposée en milliers de filaments verts à l'aspect organique...





Sur la passerelle, la résistance s'organise tant bien que mal.

JOANSSON: Commandant ! Je viens de contacter la Tour de Transfert de Tassili.

COMMANDANT KING: Parfait ! Je vais appliquer le plan prévu !

JOANSSON: Nous n'avons guère le choix, commandant Xing !

Xing tourne son attention vers l'enfant.

COMMANDANT KING: Dis moi, c'est quoi ce sac, là ?

DOMYO: Ça ? C'est mon sac à jouets.

COMMANDANT KING: Heu... Domyo, nous sommes attaqués par des méchants, mais on va trouver une cachette formidable. Et surtout, il va falloir emmener ta maman avec toi.

DOMYO: D'accord ! Jette les jouets, mais je garde ma console !

Pendant ce temps, dans la Tour :

AZAELE: C'était bien une sortie d'hyper-espace ! Encore des sauvages sans éducation !

WERGA: Il s'agit du Tronic Rapidoo, un vaisseau de ligne de type solt... Et... Il y a un autre vaisseau... C'est curieux, le signal est superposé à celui du Rapidoo... Ha ! Maîtresse, *j'ai un contact !*

AZAELE: Pousse-toi Werga, je vais répondre ! C'est une procédure d'urgence... Non mais regarde-moi ça ! Incroyable ! Un autre vaisseau est collé sur le dos du gros. Qu'est-ce que ça signif...

JOANSSON: Ici le Tronic Rapidoo ! J'appelle la Tour de Transfert sur Tassili !

AZAELE: Vous êtes en contact. Parlez !

JOANSSON: Nous sommes en ce moment même attaqués par des pirates wergs ! Je vous envoie un mémo à transférer d'urgence au Prince Atkinaton.

A bord du Rapidoo, la bataille fait rage.

COMMANDANT KING: Domyo ! Je vais t'emmener dans une bulle de sauvetage. Tu verras, c'est très marrant.

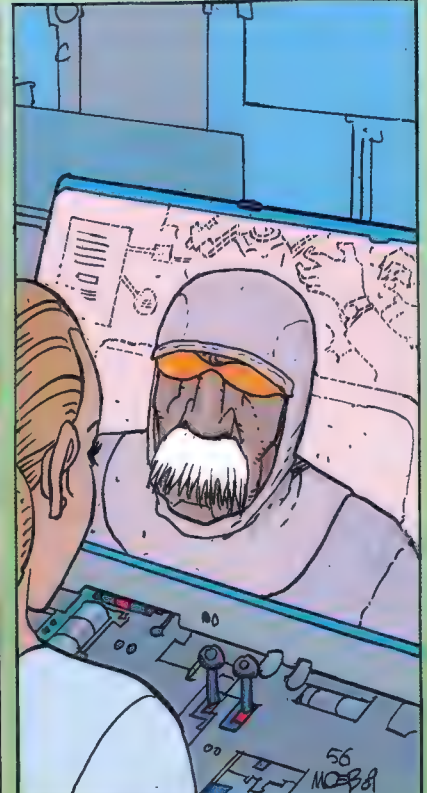
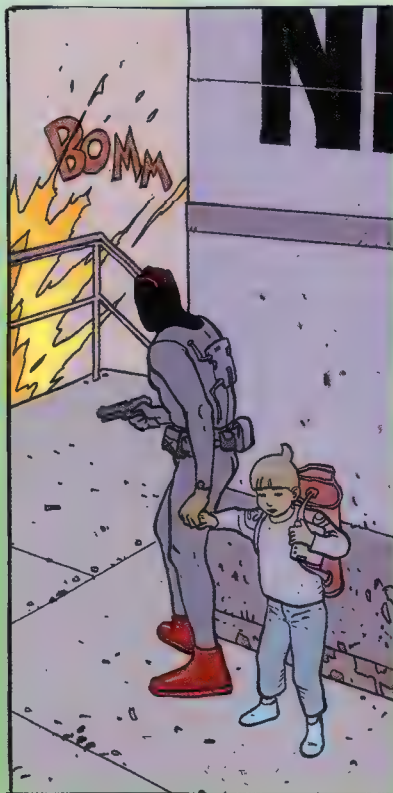
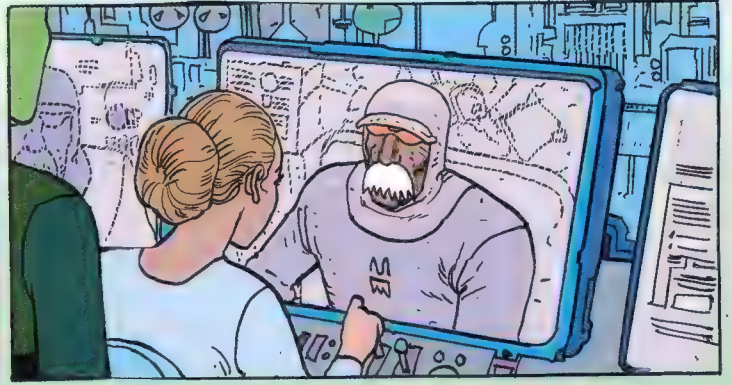
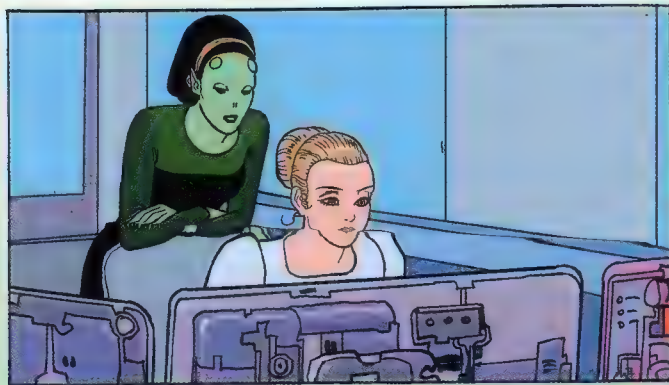
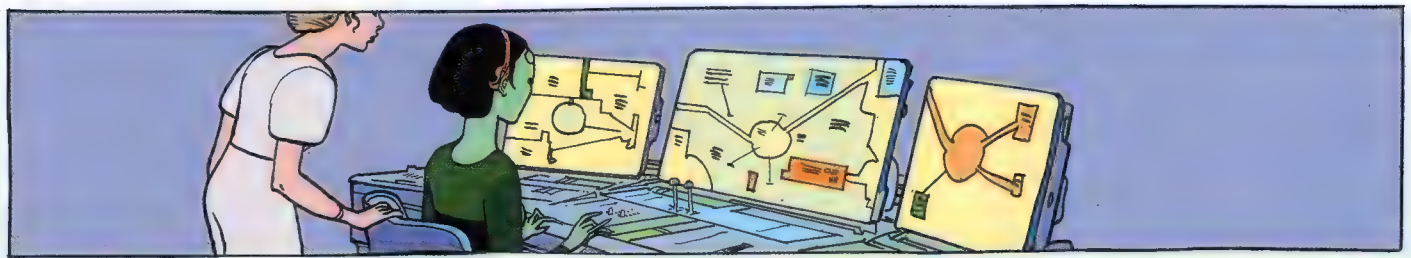
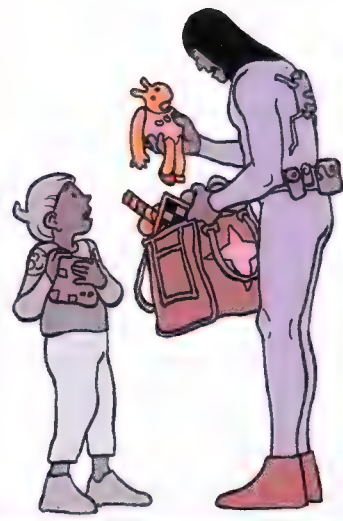
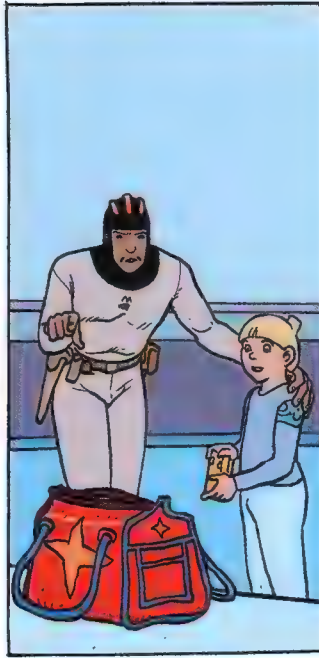
DOMYO: On n'arrêtait pas de dire que ce voyage était monotone...

Joansson est furieux.

JOANSSON: Comment ça, vous refusez ? ! Vous êtes folle, ce serait un crime de trahison ! Votre devoir de Centralisatrice de Transfert est d'obéir à toute injonction émanant d'une autorité Desmezz !

AZAELE: Aucune autorité ne me contraindra à correspondre avec ce shwerb d'Atkinaton.





JOANSSON : Commandant ! Je suis tombé sur une cinglée qui refuse de coopérer. Je ne sais plus que faire !

COMMANDANT XING : Démerdez-vous, Joansson, moi je... Hé ! Domyo, plonge !

Le commandant réussit à éliminer les pirates survenus devant eux, mais pas sans avoir subi un coup fatal...

COMMANDANT XING : Joansson ! Je suis touché ! Je... Je vais essayer d'envoyer le colis malgré tout !

DOMYO : Ça... Ça fait très mal ? Commandant Xing ! Appuyez-vous sur moi si ça fait si mal que ça !

COMMANDANT XING : Aide-moi plutôt... à pousser la porte... de la salle des b... bulles... Joansson ! Vite ! Programme le lancement ! Domyo, voilà ta cachette !

DOMYO : Ah, mais je connais ! C'est une U.S.A.S., une Unité Spatiale Autonome de Survie.

JOANSSON : Commandant ! Ça commence à chauffer... Ils sont partout.

COMMANDANT XING : Je... Je sais.

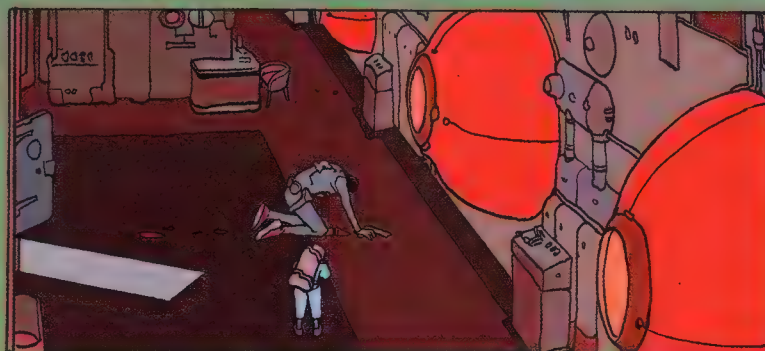
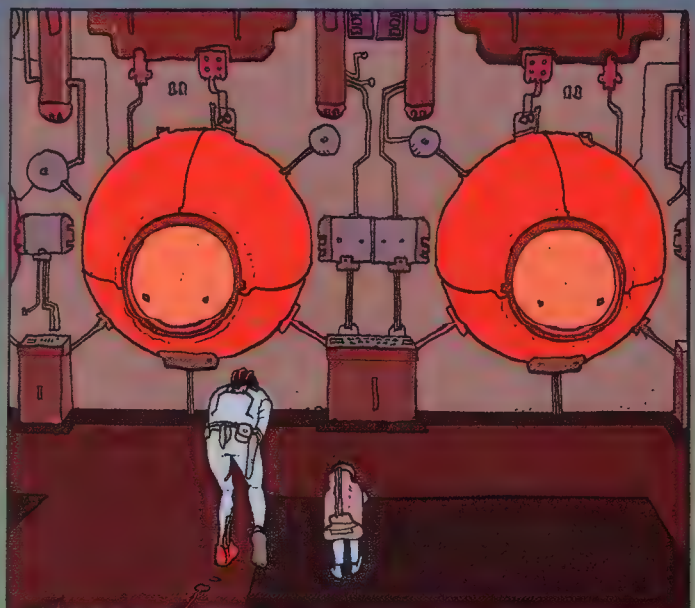
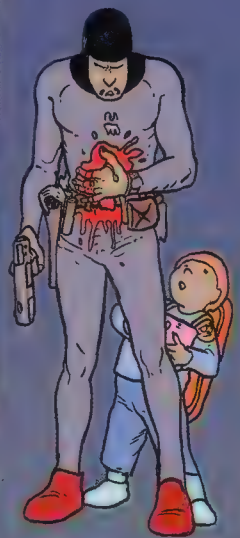
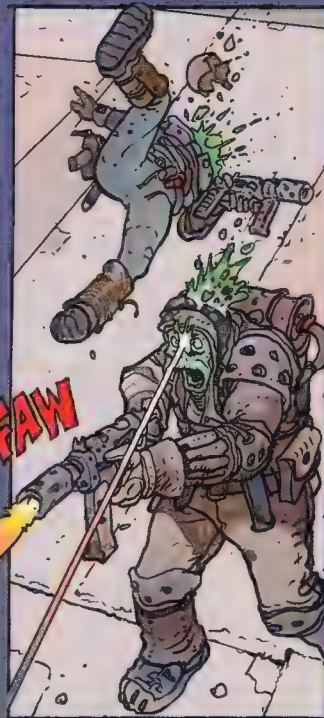
DOMYO : Commandant Xing ? Qu'est ce qu'on fait maintenant ?

COMMANDANT XING : Domyo, tu es... Tu es un brave petit gars... Je... Je t'aime bien, oui, je...

Xing est interrompu par la froide sensation d'un canon de pistolet contre sa nuque...

LE PIRATE WERG : Tu sais qu'on te cherche *partout*, toi et ton petit copain ?!





JOANSSON : Ecoutez ! Je vous en prie ! Les vies de Dame Charmaine, la première épouse, et Domyo, le Prince héritier, sont en jeu.

AZAELE : Attendez ! Vous avez bien dit : Dame Charmaine et Domyo, le Prince héritier ?

JOANSSON : Oui madame ! Les deux êtres les plus chers au cœur du Prince Atkinaton !... Le commandant Xing pense que c'est leur capture qui motive l'attaque des pirates !... Et je pense exactement comme lui ! Nous tentons par tous les moyens de les soustraire aux pirates en les évacuant à bord d'une Unité Spatiale Autonome de Survie.

AZAELE : Heu... Nous ne sommes pas équipés pour ce genre d'opération.

WERGA : Il veut parler d'un U.S.A.S ! Nous ne devrions avoir aucun problème à localiser la chute.

AZAELE : Tassili est une colonie oubliée de Desmezz. La guerre contre l'empire werg en a fait un désert stérile, nous sommes démunis de tout !

JOANSSON : Madame ! Le temps presse ! Les... Les pirates vont bientôt atteindre la passerelle. Vous devez bien avoir une section d'Arpenteurs, non ? Envoyez-en un sur la zone d'atterrissage... Centralisatrice ! Je vous en supplie ! Faites-le... F...

Azaelle Zoom et Werga regardent, impuissantes, la main d'un pirate werg surgir pour empoigner Joansson par le cou.

LE PIRATE WERG : Ssssurprise !

JOANSSON : Faites-le... Pour Desmezz ! Heeek !

WERGA : Maî... Maîtresse !

AZAELE : Ils sont perdus ! Les pirates ont pris le Rapidoo...

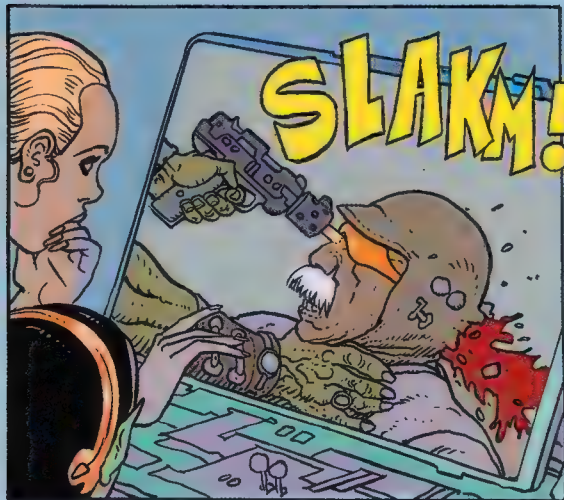
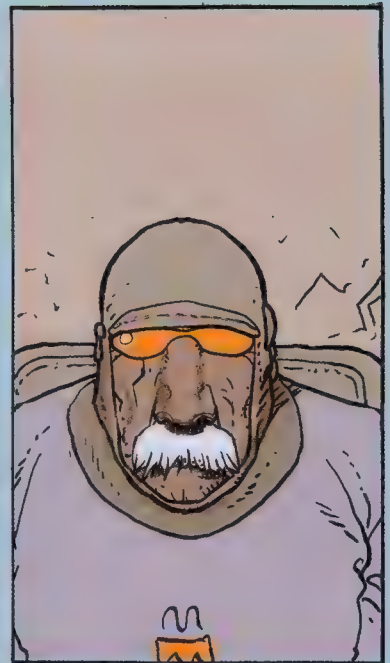
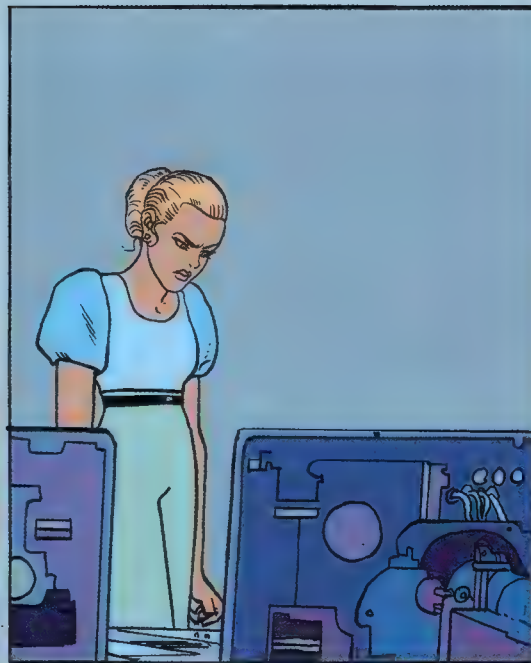
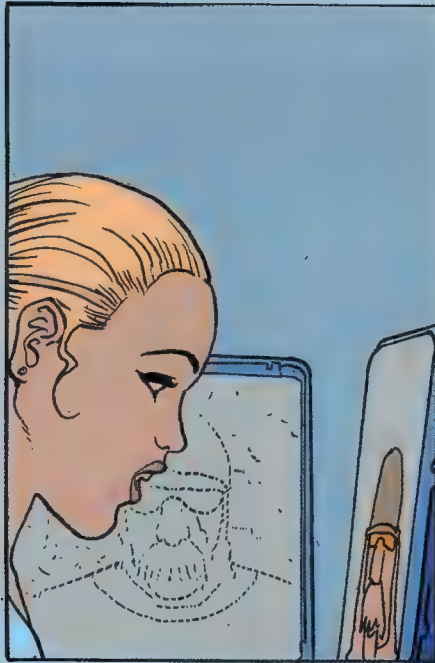
L'arme du werg retentit : Joansson n'est plus.

WERGA : Ils l'ont tué !

AZAELE : Les salauds !

LE PIRATE WERG : Salut les poulettes ! Les wergs sont de retour !





LE PIRATE WERG : *Schwindar humain !* Tu as de la chance que Kimorg te réclame vivant... Mais essaie quelque chose, et je t'éclate !

DOMYO : Commandant Xing, qu'est ce qu'on fait maintenant ?

COMMANDANT XING : Mon p... petit Domyo ! Pourquoi... tu... joues pas... avec notre n... nouveau c... copain ?

Le pirate n'apprécie pas :

LE PIRATE WERG : Je suis pas ton nouveau copain ! Je suis ton ennemi mortel ! Œil pour œil... Heu... Dent pour dent !

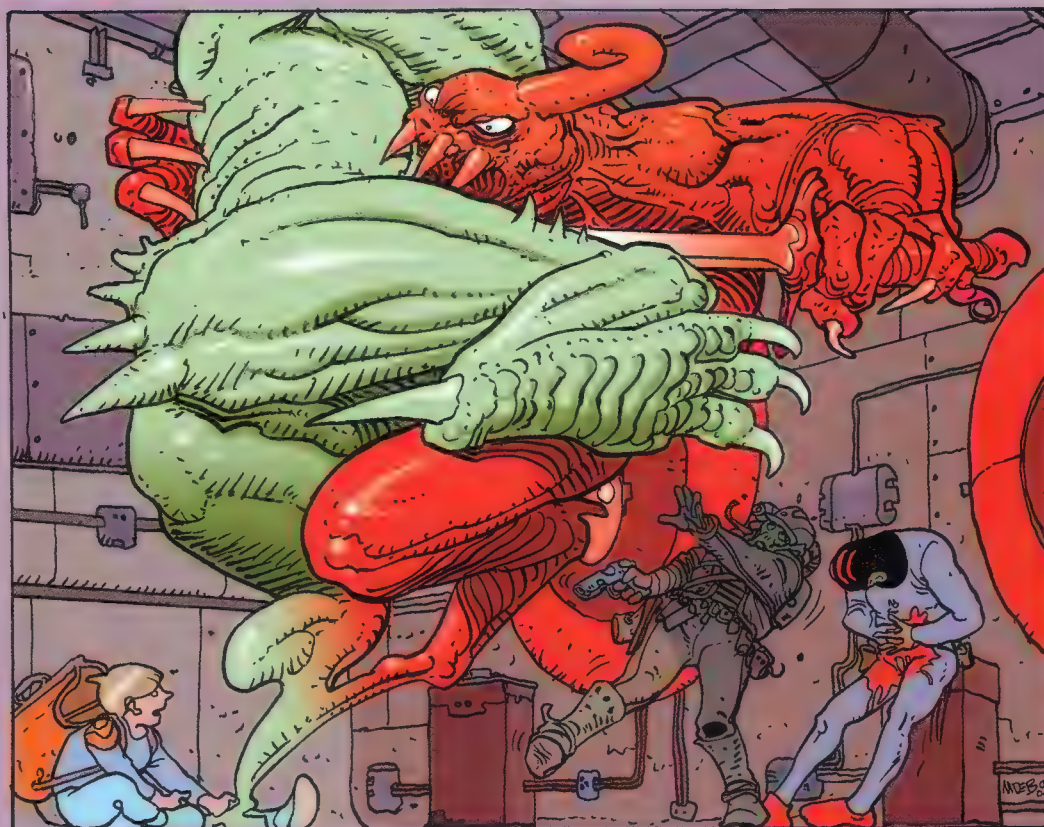
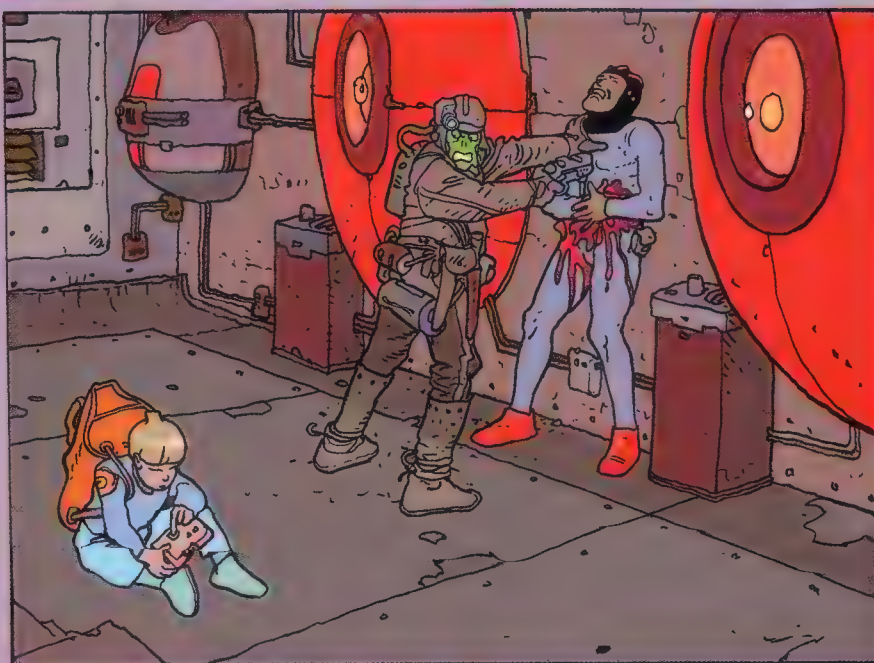
DOMYO : Alors, je joue tout seul !

LE PIRATE WERG : Toi, le "Prince", tu la fermes ! *Compris ?*

DOMYO : D'accord, m'sieur ! Je... Je la ferme... Commandant, je vais obéir, d'accord ? Car j'obéis d'abord à mon commandant, m'sieur ! Alors... Je joue !

La console du Prince Domyo s'allume, faisant surgir deux monstres holographiques en plein combat de titans ! Le pirate pousse un hurlement de panique, surpris par cette vision impressionnante.





LE PIRATE WERG : Mais, mais... Qu'est-ce que c'est que *ça* ?!

Malgré la douleur qui l'écrase, le commandant Xing a la force de plonger son poignard dans le dos du pirate.

COMMANDANT XING : C... C'est ton dernier jeu !

Le pirate s'écroule, mort.

COMMANDANT XING : Bravo, petit ! Tu apprends vite pour un Prince. Même s'il s'agit de tuer un homme...

DOMYO : D'abord, c'était pas un homme ! Et il était très méchant !

Xing aide Domyo à monter dans la capsule U.S.A.S.

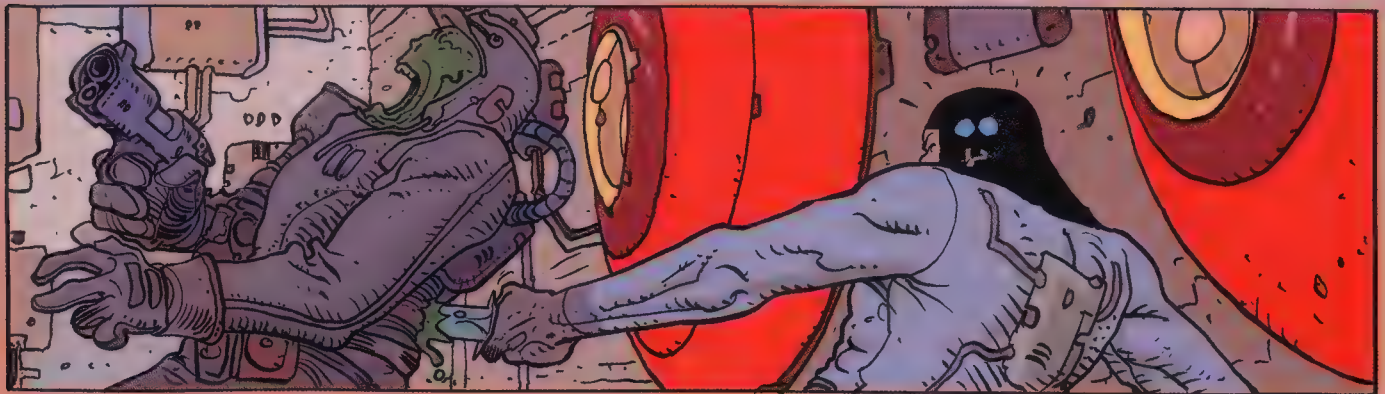
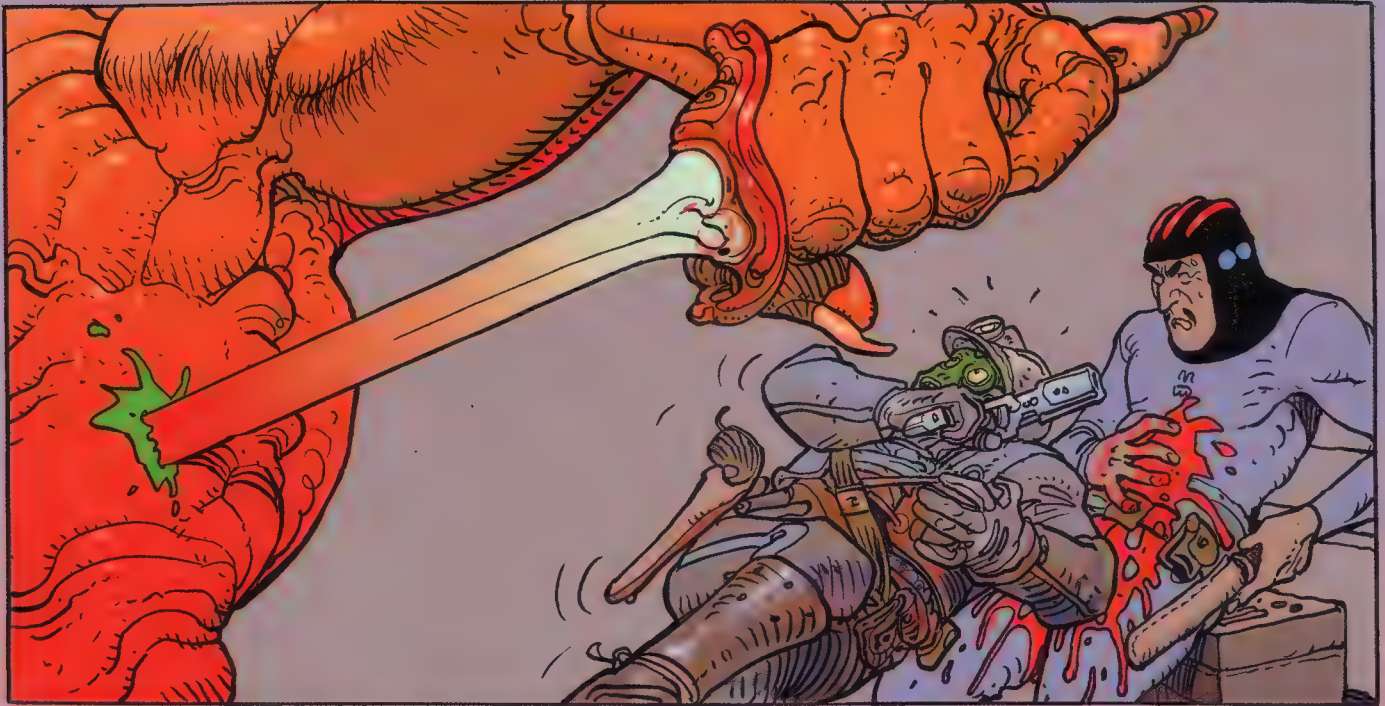
DOMYO : Ooh... c'est drôlement beau, là-dedans !

COMMANDANT XING : Grimpe vite avant que les autres rapplient !

DOMYO : Et toi, commandant Xing ? Tu viens pas avec moi ?

COMMANDANT XING : Heu... Si, bien sûr. Je... Je vais prendre l'autre bulle. C'est... C'est pour mieux tromper d'éventuels poursuivants !





COMMANDANT XING: Bon !... Je vais t'envoyer sur une planète qui s'appelle Tassili... Là, des... des gens très gentils s'occuperont très bien de toi.

DOMYO: Et maman ? Elle va rester comme de la ficelle ?

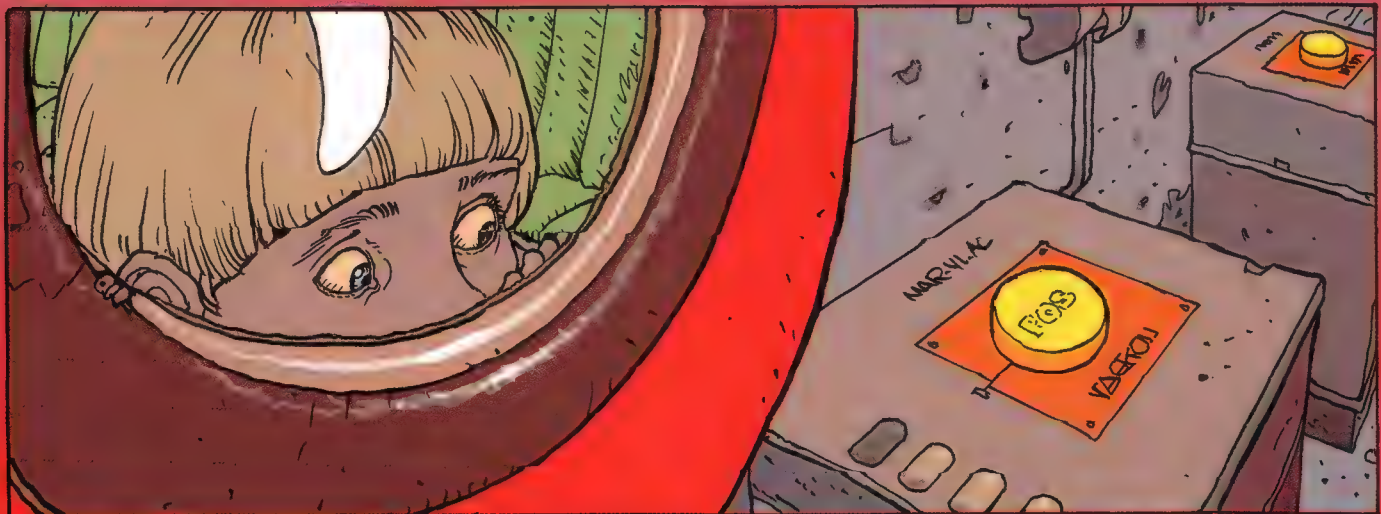
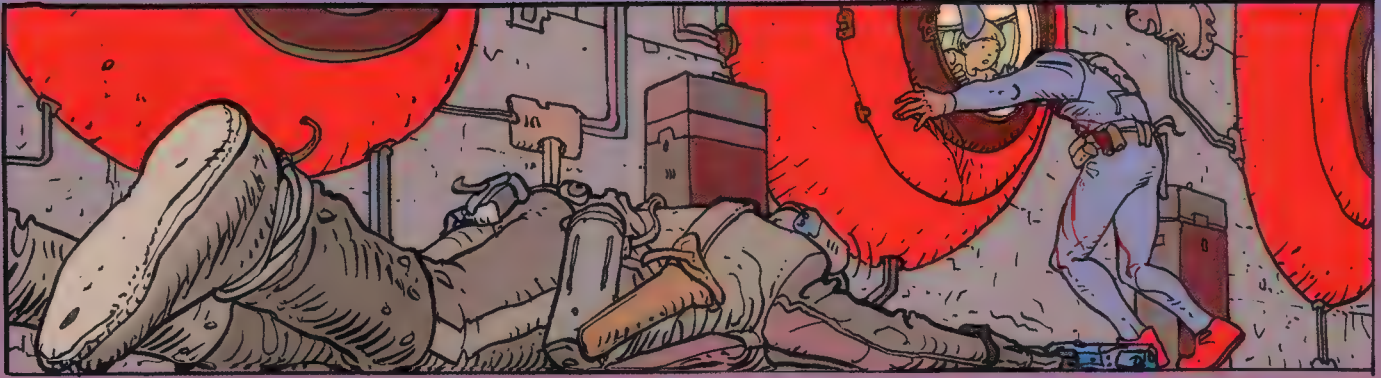
COMMANDANT XING: Ne t'inquiète pas pour ta m...

Ssbwww ! Le pirate werg n'était pas complètement mort ! Son ultime tir touche le commandant en pleine côte !

DOMYO: *Commandant Xing?!*

Xing, au bord de l'agonie, tend une main tremblante vers le bouton d'envoi de la capsule...





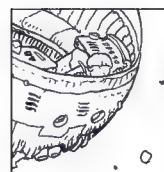
Du côté de la passerelle, les pirates wergs sont victorieux.

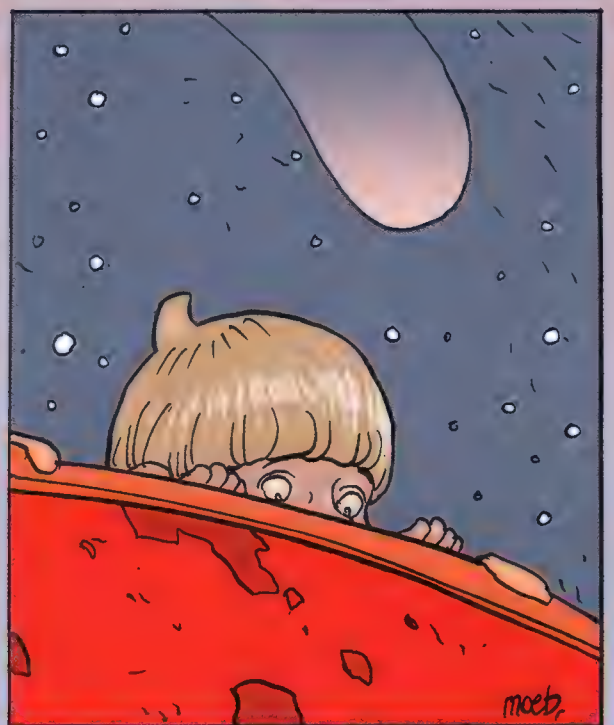
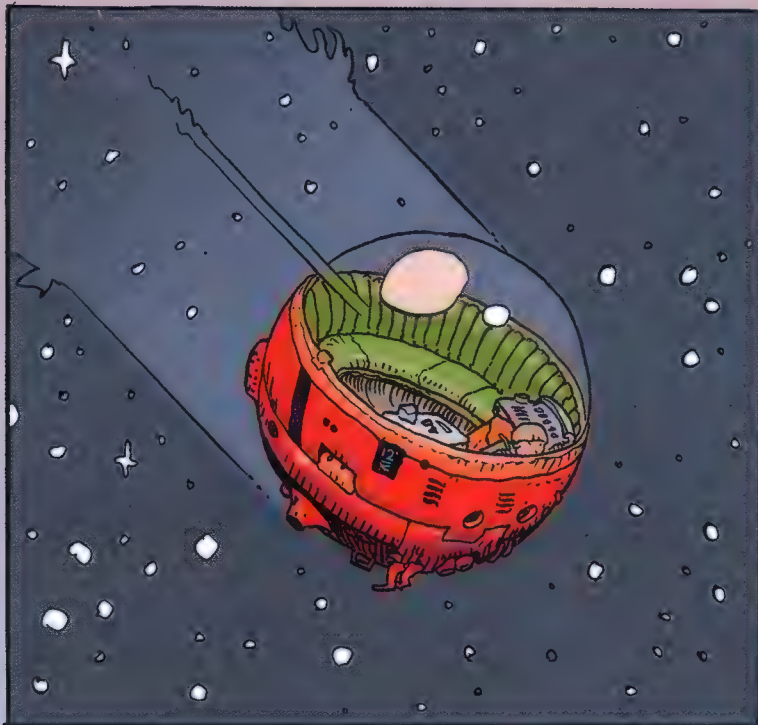
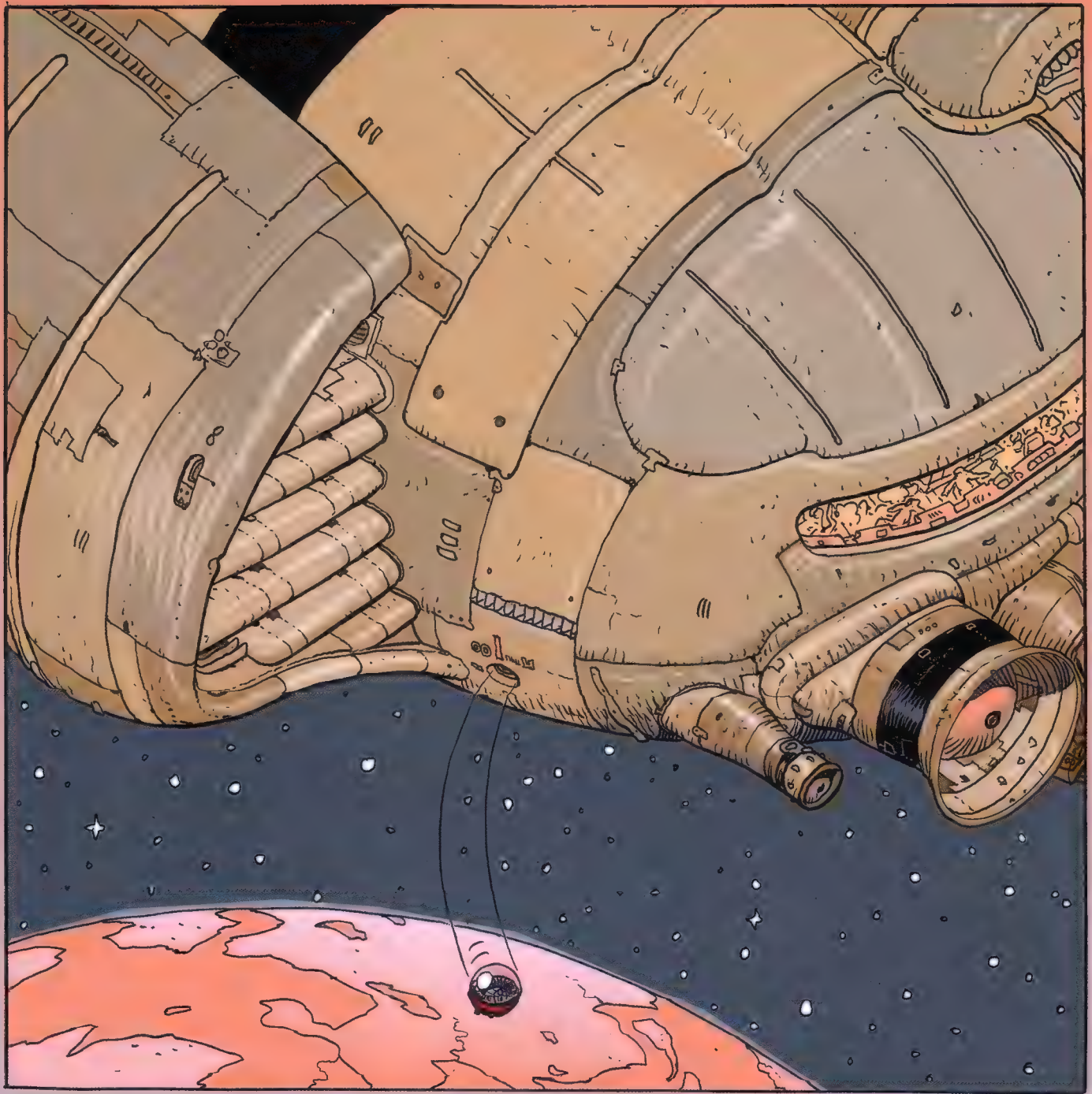
UN PIRATE WERG: Chef ! Nous sommes totalement maîtres du vaisseau. Mais... Impossible de mettre la main sur la femme et l'enfant !

KIMORG BARBAX: *Merdrech!...* C'est pour eux qu'on est là ! Fouillez partout ! Il faut les trouver ! Il le *faut* !

La capsule U.S.A.S. transportant Domyo file à toute vitesse dans l'espace, loin du carnage qui a frappé le Tronic Rapidoo...

DOMYO: *Whaaa !* C'est ça, Tassili ? C'est drôlement beau...





Sur la planète vers laquelle le Prince se dirige, sain et sauf, notre héros Arzak tournoie, encore et toujours...

WERGA: *Arzak ?!*

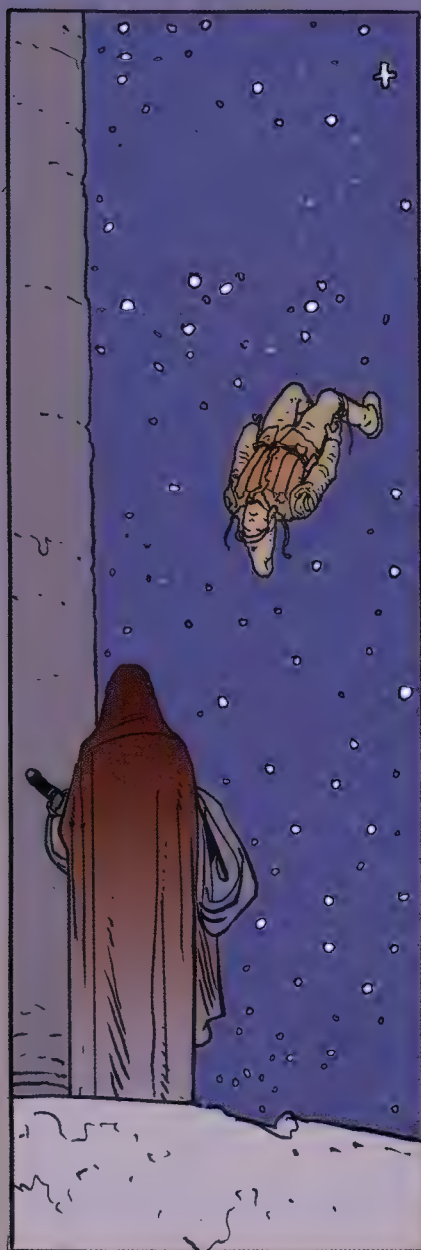
Une silhouette encapuchonnée s'avance, tenant entre ses mains les affaires de l'Arpenteur. Le champ gravitationnel inversé qui contrôlait Arzak est enfin désactivé, le ramenant doucement au sol.

ARZAK: Vous vous décidez *enfin* à obéir à la Loi de Desmezz !

WERGA: Tiens... Prends ton sac, ta cape et ton épée... Et suis-moi !
Ma maîtresse désire te parler...

À SUIVRE...





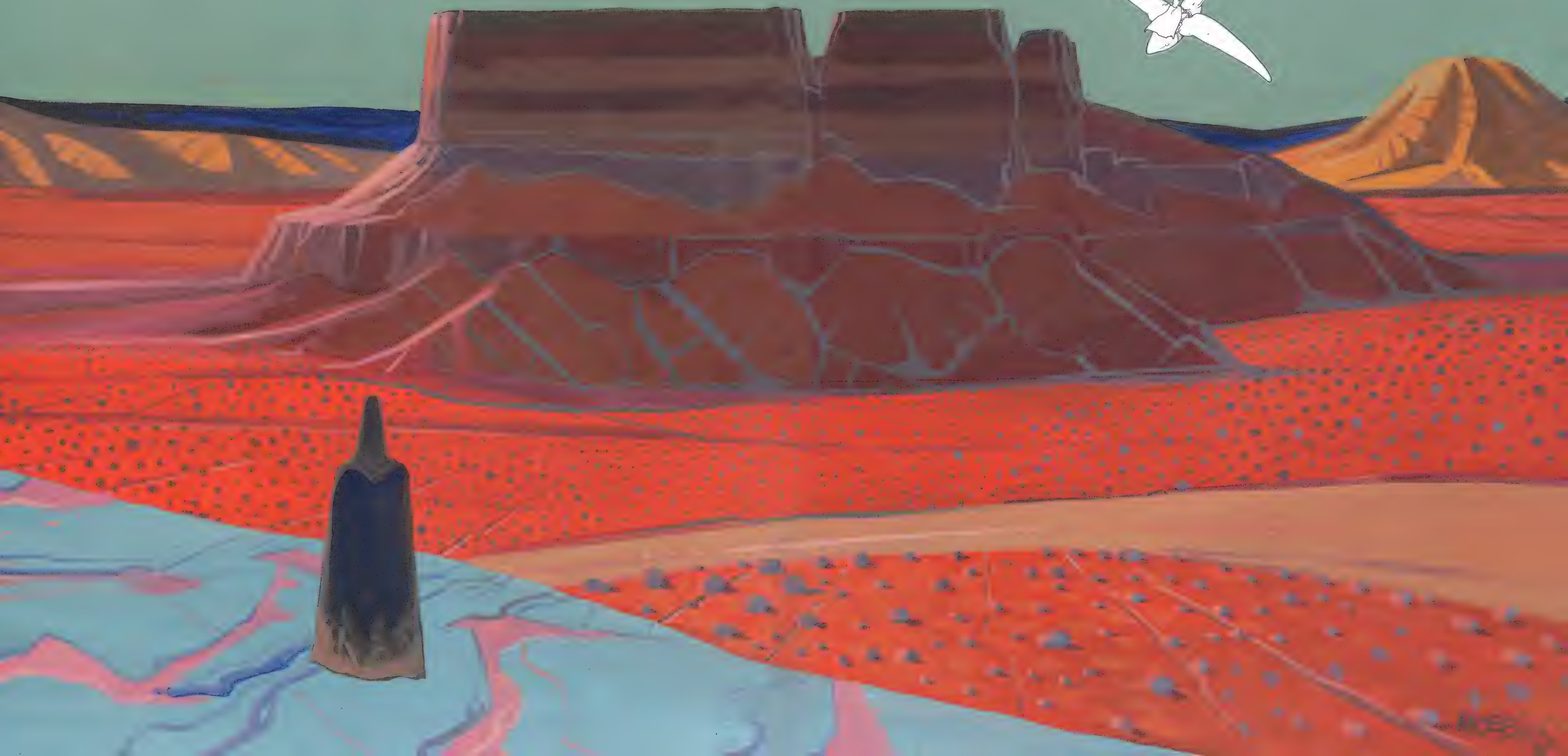
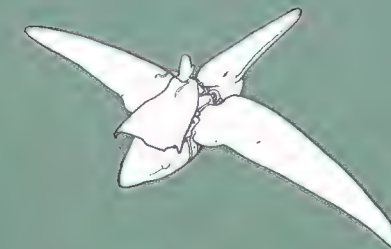
À SUIVRE...



MOEBIUS



LE JOURNAL
DE L'ARPENTEUR



LA NAISSANCE D'UNE RÉVOLUTION

Une postface écrite
par Jean Giraud Mœbius
pour Arzak l'Arpenteur (2010)



Les aventures de l'homme au chapeau pointu ont commencé par un simple dessin exécuté presque sur un coin de table, sans idée préconçue autre que celle de planer un moment au-dessus d'une page blanche.

Le résultat de cette petite rêverie graphique me laissa ravi et songeur. Il représentait un curieux personnage affublé d'un non moins curieux couvre-chef conique (strip?) et juché sur une espèce de ptérodactyle blafard.

Ce couple improbable survolait un paysage rougeoyant, minéral et désolé, au centre duquel trônait une sorte de tour dont on ne savait très bien si elle était d'origine naturelle ou humaine.

Mais ce qui me frappa vraiment était le titre que j'avais intégré au dessin, comme pour le marquer irrémédiablement d'un destin historique (avec un petit «h» bien sûr)...

ARZACH (l'orthographe se chercha longtemps), le mot claquait, vide encore mais prometteur, comme une cape au vent, il appelait l'image suivante, une autre page peut-être, pourquoi pas une histoire... Je ne savais trop et ne m'en souciais guère, je crois que l'image échoua au fond d'un tiroir, dans l'attente d'un sort incertain.

Cette insouciance est caractéristique de cette époque, un temps où tout était possible, où il suffisait de faire un trait de travers pour être dans l'expérimentation et la transgression. Et c'était vous, chers lecteurs, qui étiez la porte grande ouverte sur ce nouveau territoire d'aventures imaginaires, presque inconnu, presque vierge.

Mais au moment où j'écris ces lignes, en cette année 2010, vous êtes bien sûr toujours là, amis lecteurs — j'en profite d'ailleurs pour vous saluer affectueusement... Disons que nous sommes désormais plus nombreux à vouloir franchir cette fameuse

porte, et que la quasi virginité du territoire n'est plus qu'un lointain souvenir. Il restera toujours de nouvelles poches vides à découvrir, de nouvelles voies à explorer ou à tracer, et pourquoi pas, de nouvelles révolutions à faire jaillir.

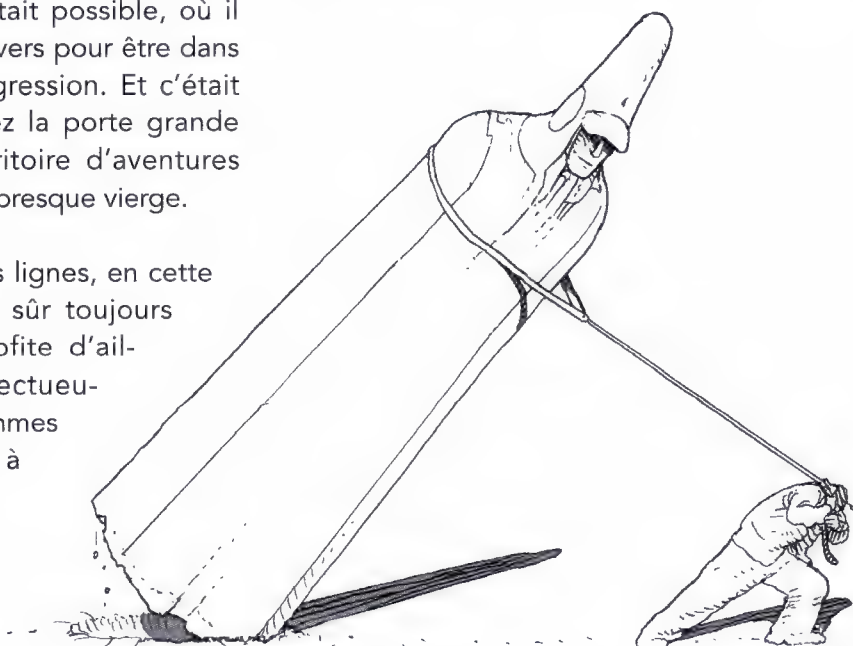
Mais quant à moi, il me faut désormais un peu plus qu'un simple dessin réalisé d'un crayon insouciant sur un coin de table, pour espérer déboucher sur un univers aussi riche et vaste que celui d'Arzak.

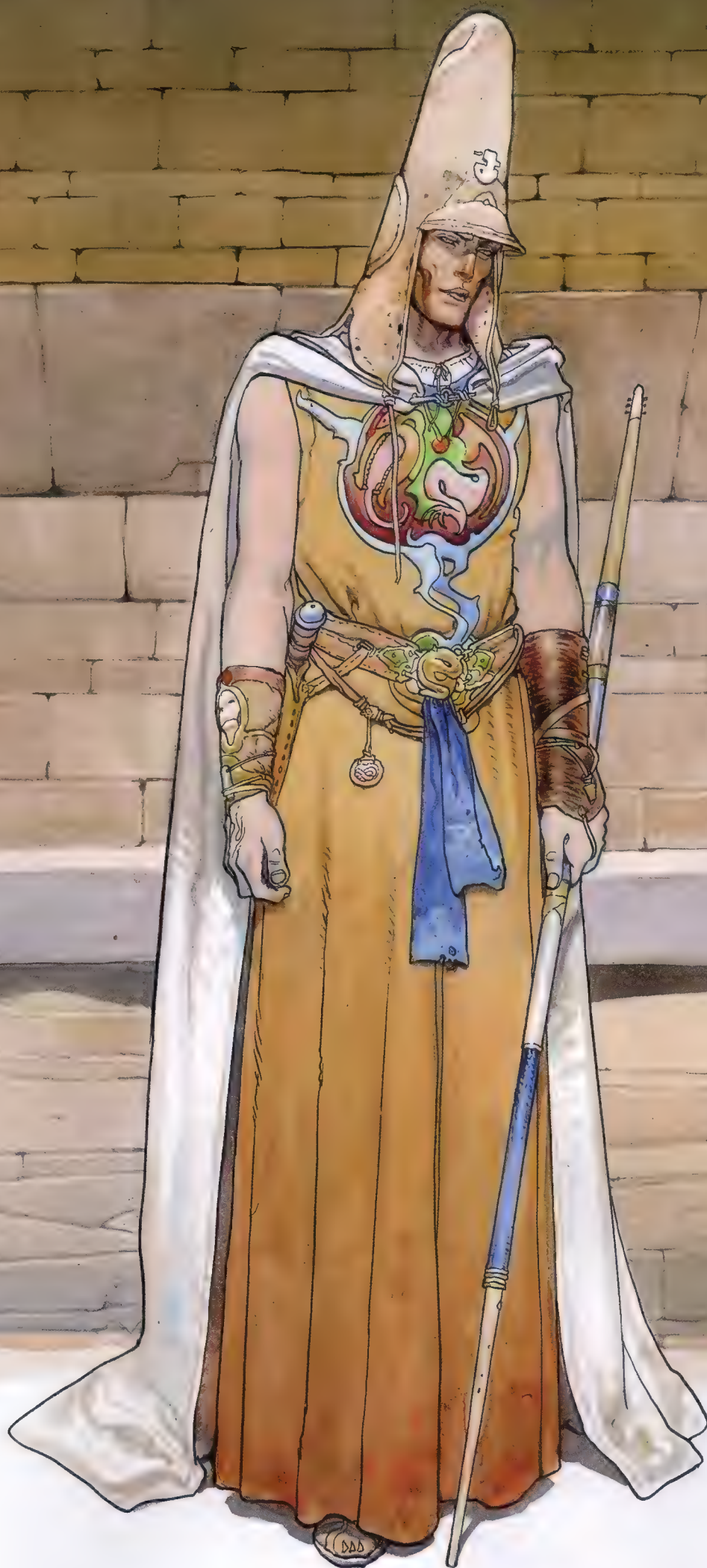
Pour en revenir à cette fameuse image de départ, elle a fini par sortir de son tiroir, les pages se sont succédées jusqu'à former des sortes d'histoires et même, à la fin, un véritable album, un bel objet, coloré, surprenant, mémorable, et surtout muet et énigmatique, même à mes propres yeux.

En effet, qui est Arzak ? Est-ce le personnage ? Est-ce l'oiseau ? Est-ce le monde dans lequel ils évoluent ? Ces questions restaient sans réponses, et je me suis accommodé de cette situation durant toutes les années qui ont suivi.

Pourquoi pas d'ailleurs, Arzak pouvait tout à fait en rester là, gelé dans le temps, momifié pour l'éternité dans ses bandelettes dessinées... Comme un ressort bandé à jamais.

Mais rien n'est vraiment définitif dans le monde de la bande dessinée, et les choses ont commencé à se gâter...







SUR LA ROUTE DE TASSILI

Une postface écrite
par Jean Giraud Moebius
pour Arzak *L'Arpenteur* (2010)

Tout a commencé avec les Japonais, un vague projet de dessin animé, comme il en naît en permanence dans ce purgatoire qu'est l'espoir d'adaptation de la bande dessinée vers le grand ou le petit écran (pourvu que ça bouge en musique!).

Le bel endormi frémissait à peine sous les promesses de millions de dollars de budget que... patatras! Tout retournait à la mer, parmi les autres épaves, projets mirobolants, promesses mirifiques, rêves de gloire et autres fariboles. Il restait cependant quelque chose dans cet oubliable épisode, comme une trace sur le sable, miraculeusement oubliée par la vague: un scénario écrit à la hâte, presque sur un coin de table (le même!) et qui se retrouva bientôt là où se retrouve généralement ce genre d'objet: le fond d'un tiroir (toujours le même!). Mais il faut croire qu'il s'agissait d'autre chose qu'un simple frémissement... Arzak voulait vivre, et il ne tarda pas à me le faire savoir.

Tout commença avec l'arrivée d'un nouveau personnage dans mon petit panthéon personnel. Un personnage très spécial puisqu'il s'agissait de ma propre effigie, de moi-même en héros de BD à travers une série nommée *Inside Moebius*. Je tentais bien de masquer l'outrecuidance de l'entreprise en me caricaturant sans concession, mais l'intérêt s'imposa très vite, en dehors de tout problème d'égo: il s'agissait en fait de montrer à quel point le face à face de l'auteur et de ses personnages tient de la farce et du tragique intimement mêlés, tout au long des six tomes de cette saga.

Et ils étaient tous là: Blueberry, le Major Gruber et Malvina, Stel et Atan, et bien sûr Arzak. Et que réclamaient-ils, en fait, à longueur de pages, à mon avatar impuissant? **LA VIE!** Ils demandaient à être dessinés, à vivre sur le papier. Tant que j'étais là moi-même, présent, de ce côté-ci du crayon,

j'avais une responsabilité envers eux (c'est du moins ce qu'ils prétendaient), et Arzak n'était pas le dernier à réclamer son dû.

La vie! Quel étrange concept! Bien sûr, je suis vivant, vous l'êtes vous-même, les animaux, les plantes le sont indubitablement, mais qu'en est-il de la terre elle-même, du soleil, du système qui tourne autour, de la galaxie, de l'univers? Sont-ils animés d'une sorte de vie? Et Tintin? Vit-il quelque part? Et Tarzan? Et Adèle Blanc-sec? Mickey? Jack Bauer? Pantagruel? Bien sûr, ils vivent par nous, en pure symbiose. Mais y a-t-il plus de vie dans le soleil que dans Corto Maltese? L'univers, avec tout ce qui le compose, est-il plus vivant que moi, qui *pense* l'univers? Et dans cette cohorte de postulants à la vie, où gît la conscience? Et le droit au désir d'être? Et les moyens de le demander ou de l'exiger? Et le pouvoir d'y accéder?

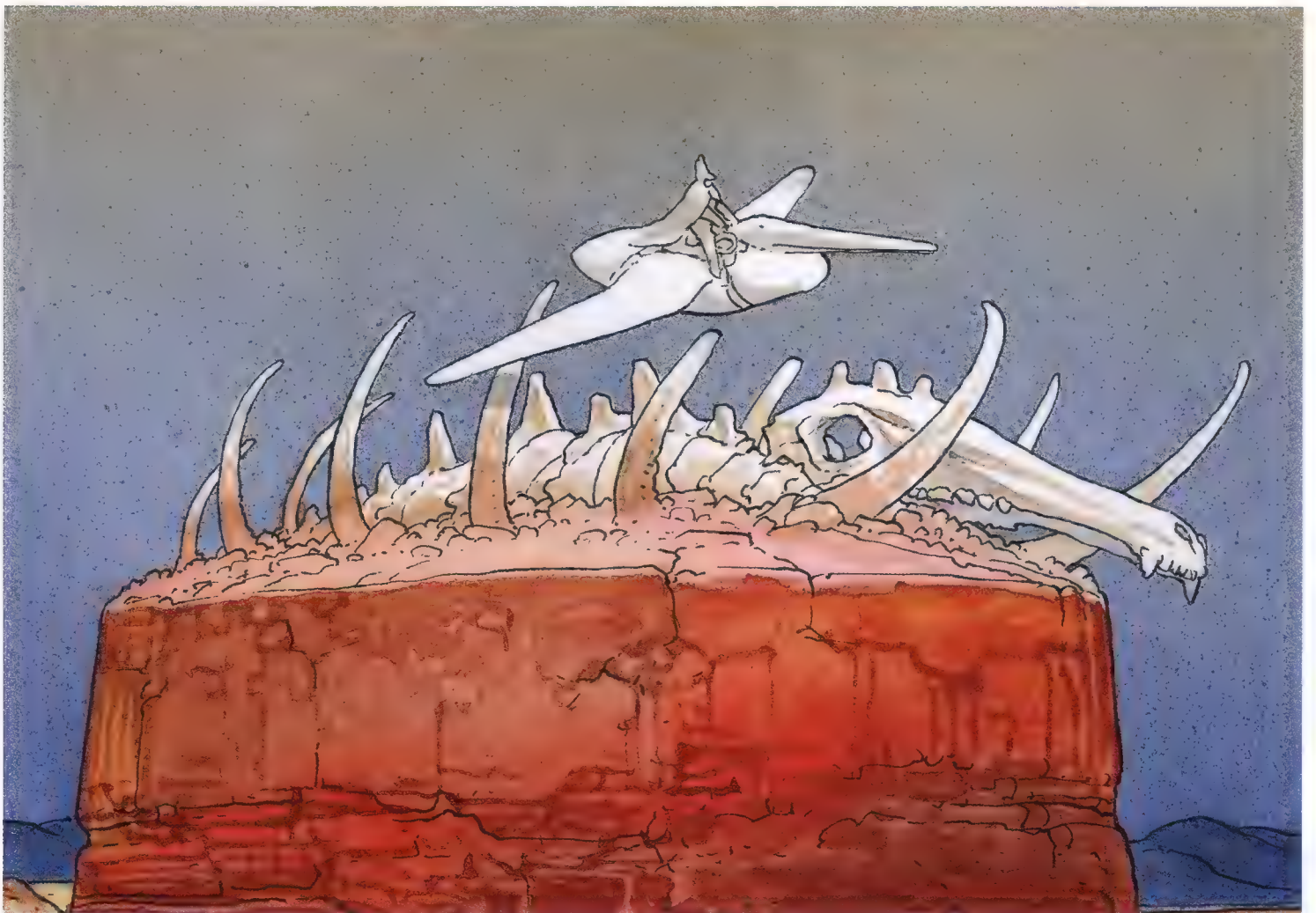
J'en étais là de ces réflexions — ça devait être vers le tome 2 ou 3 d'*Inside* — alors que je contemplais les dernières pages noircies de dessins de mon carnet, avec l'étonnement amusé de la vraie personne vivante face aux gesti-

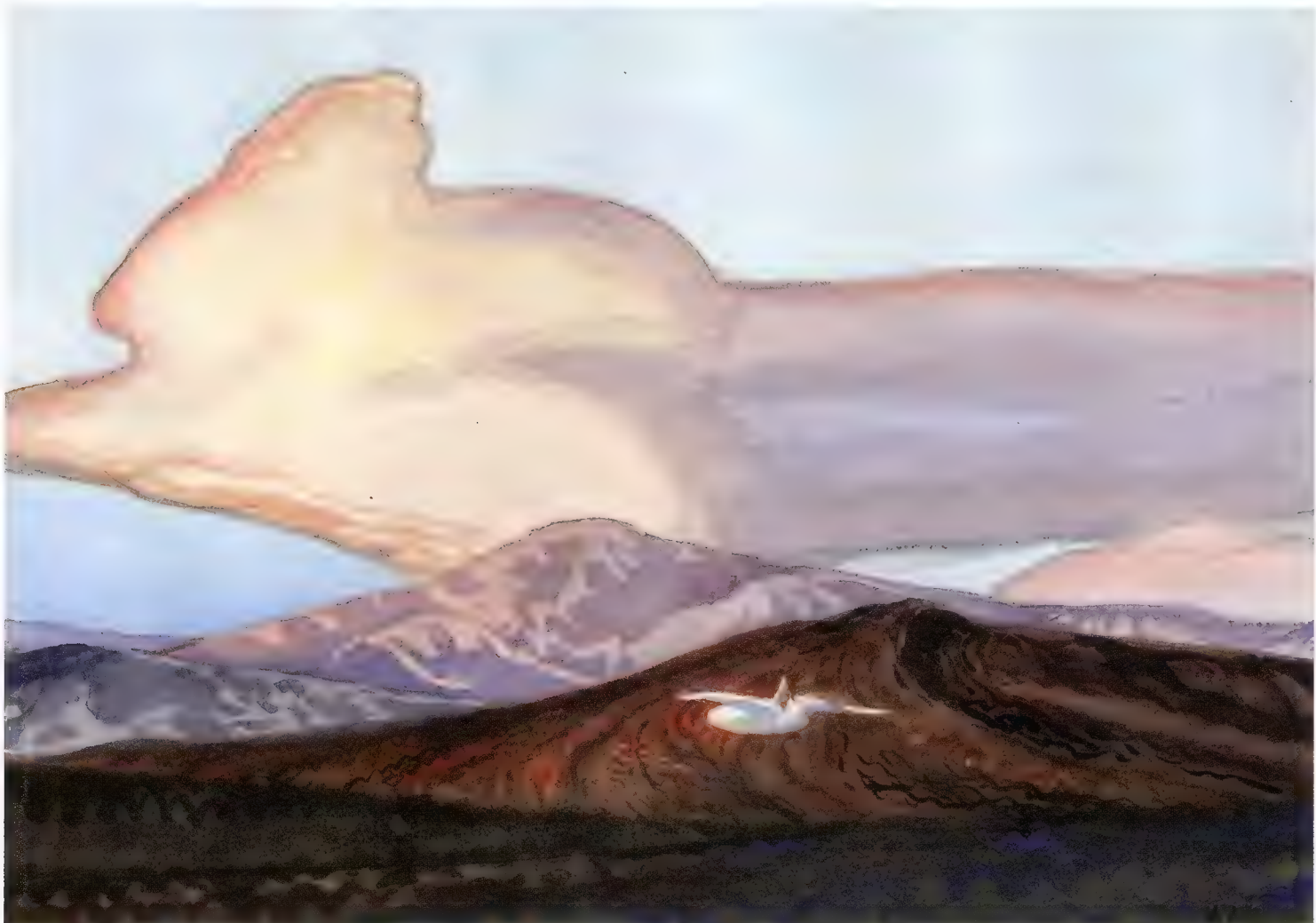
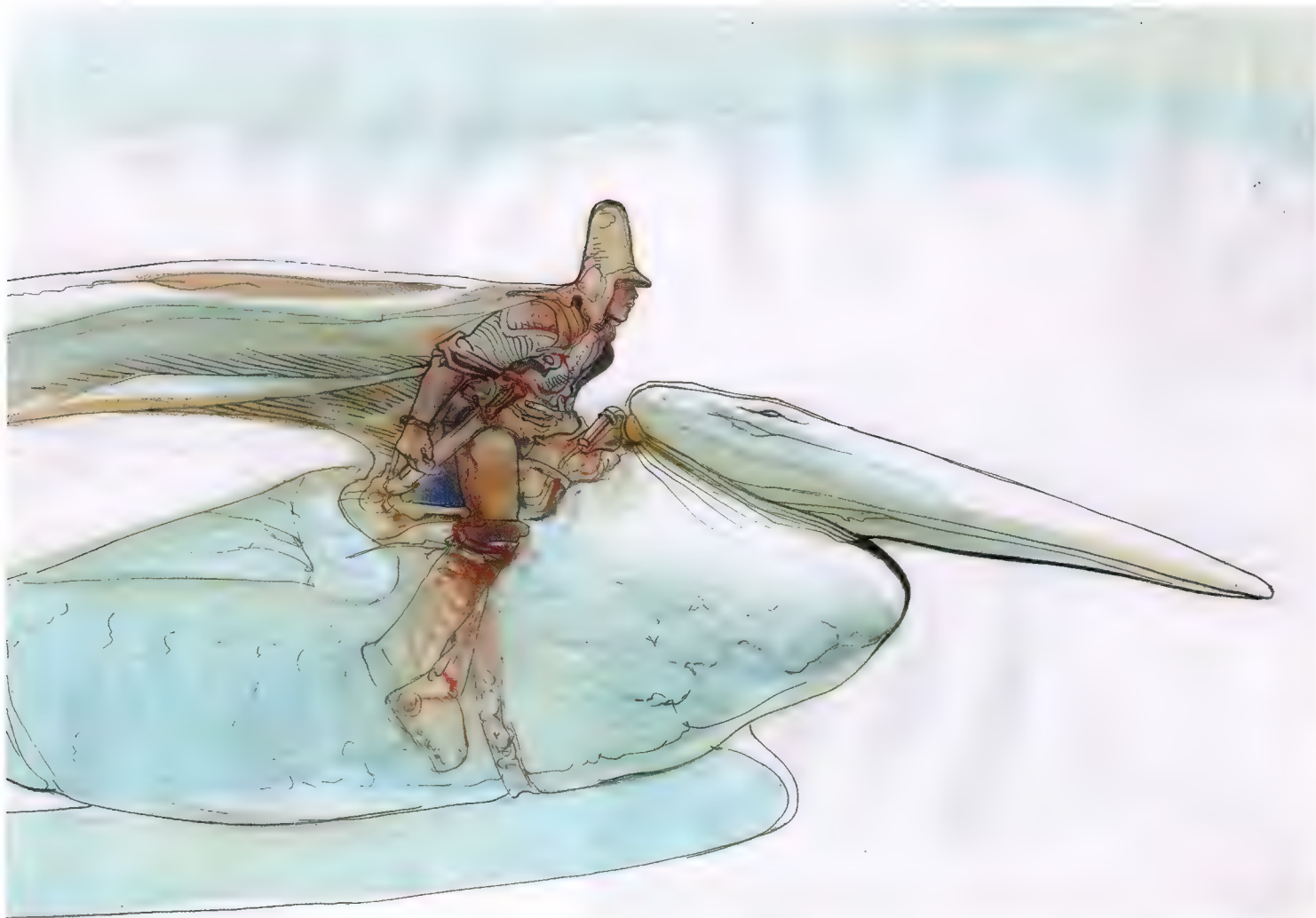
culations pathétiques de ses personnages, lorsque je me souvins soudain de ce fameux manuscrit endormi (d'un œil seulement) au fond d'un tiroir.

Arzak voulait vivre! Et j'avais justement une histoire prête! Le destin était scellé: la route de Tassili s'ouvrait devant moi, il ne restait plus qu'à dessiner les planches, écrire les dialogues, réaliser la mise en couleur, choisir un format d'album, un beau papier, publier tout ça... En un mot: **ÉDITER.**

Mais je dois vous quitter... Le deuxième tome m'appelle, **Arzak veut vivre!**





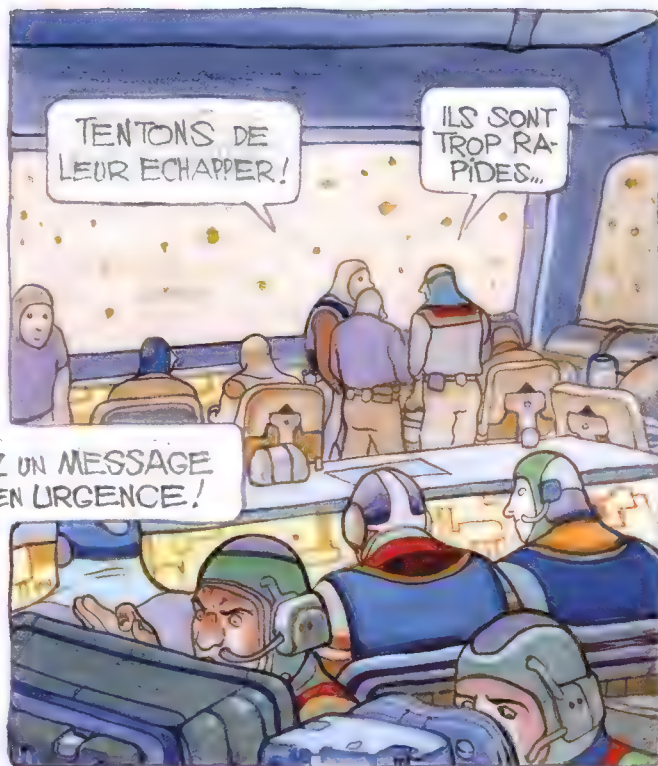




NOUS SOMMES POURSUIVIS
PAR UN VÂISSEAU PIRATE !..

JONES ! ENVOYEZ UN MESSAGE
DE DÉTRESSE EN URGENCE !

83



TENTONS DE
LEUR ÉCHAPPER !

ILS SONT
TROP RA-
PIDES...



COMMANDANT ! IL
S'AGIT DU TÉNÉBRAX !
L'ÉCUMEUR DU
COSMOS "

NOUS N'AVONS AUCUNE
CHANCE FACE À EUX !..

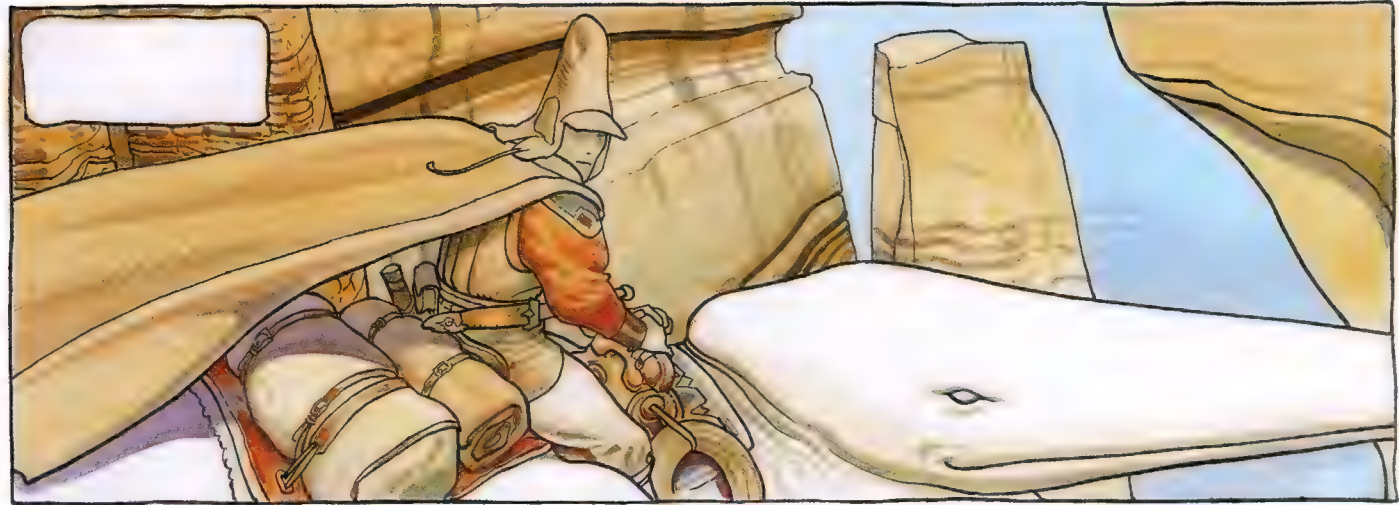
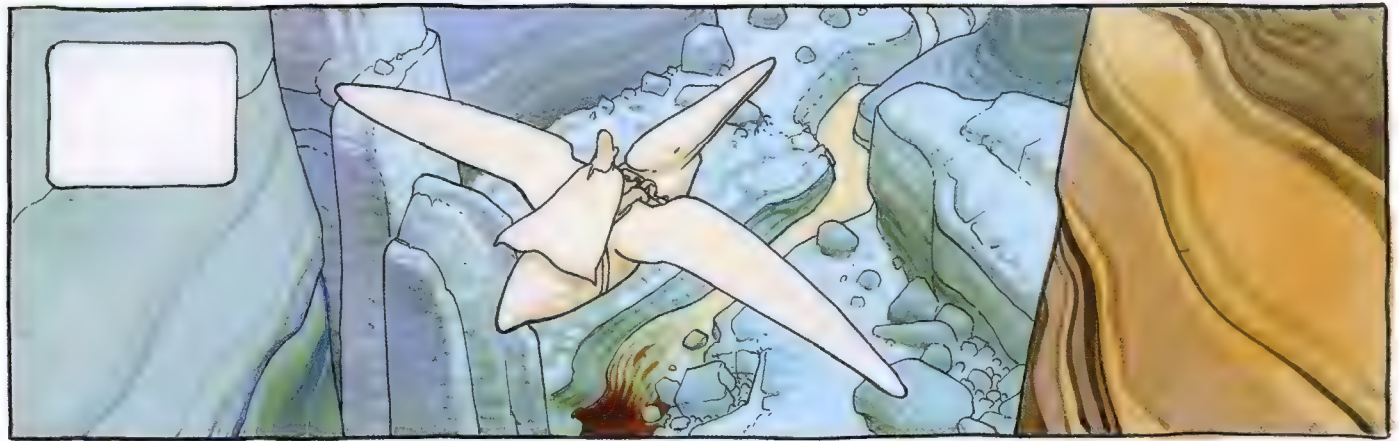
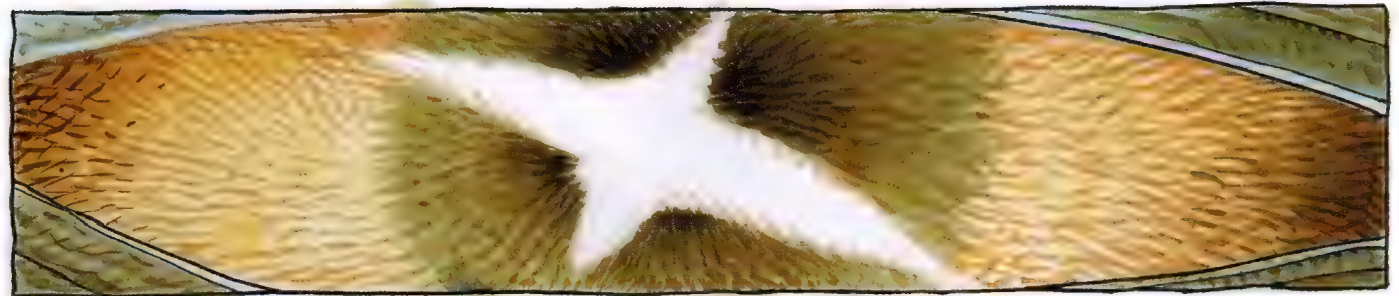
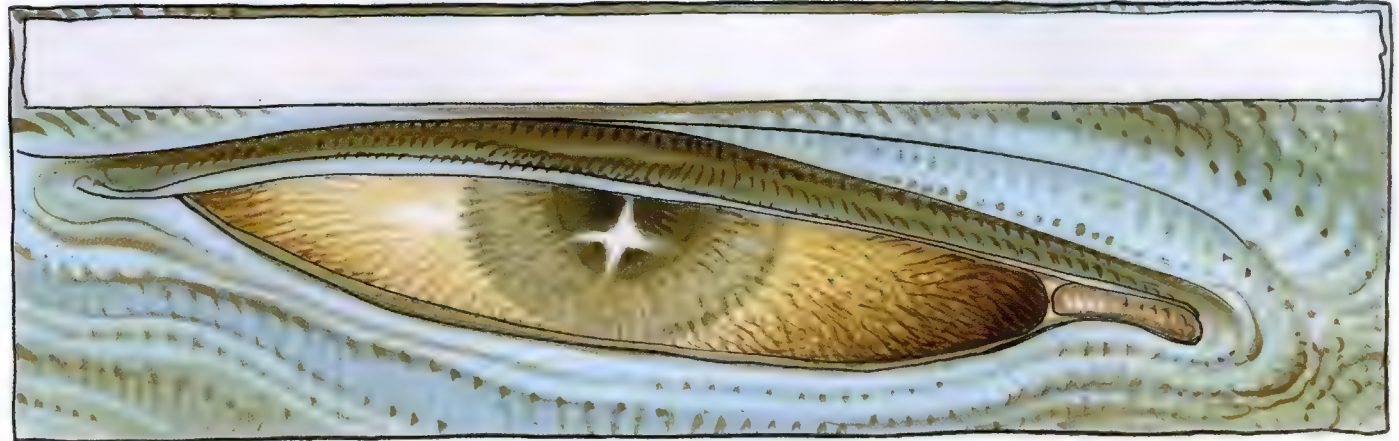
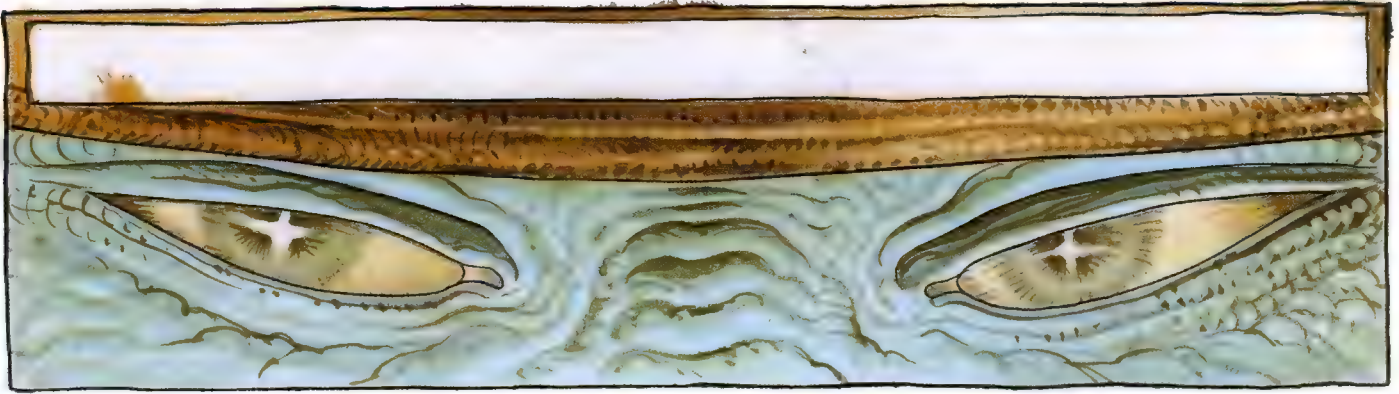


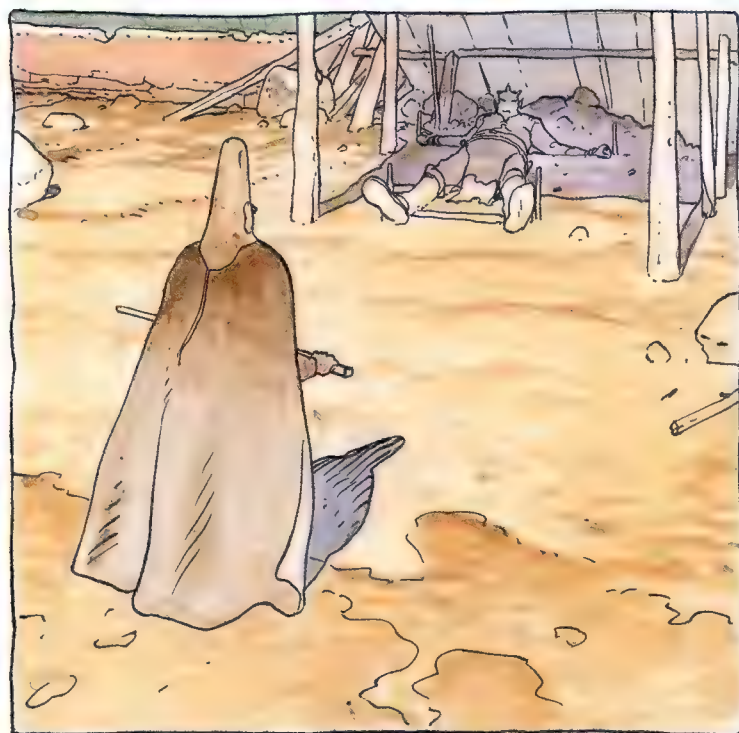
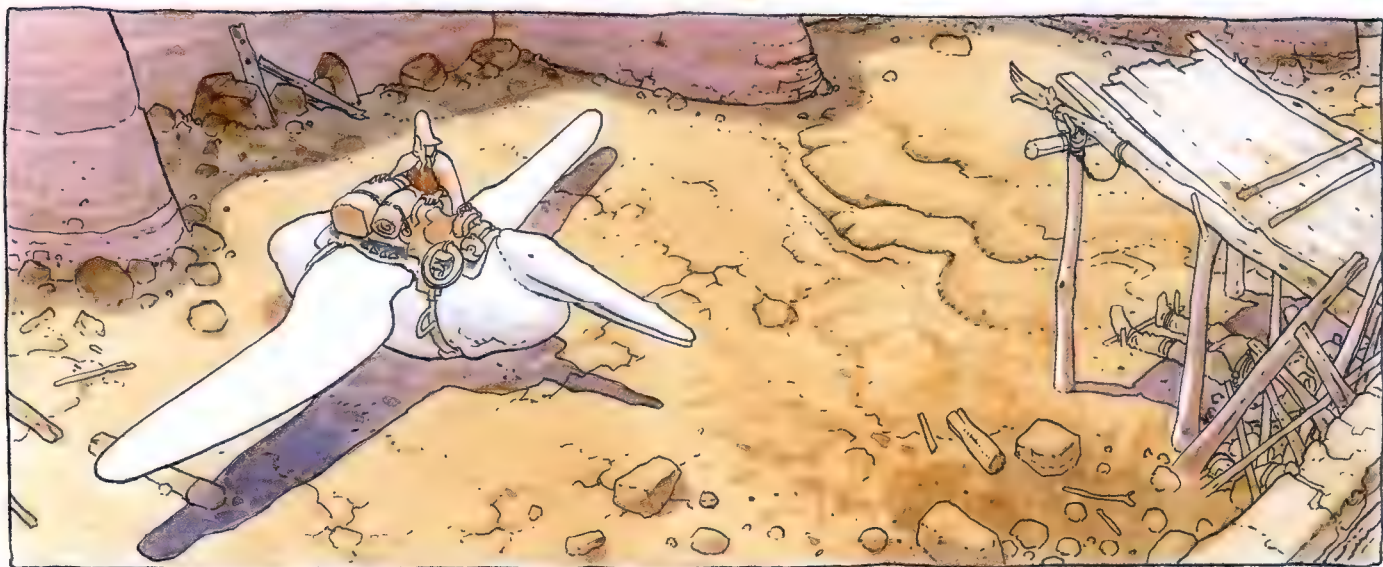
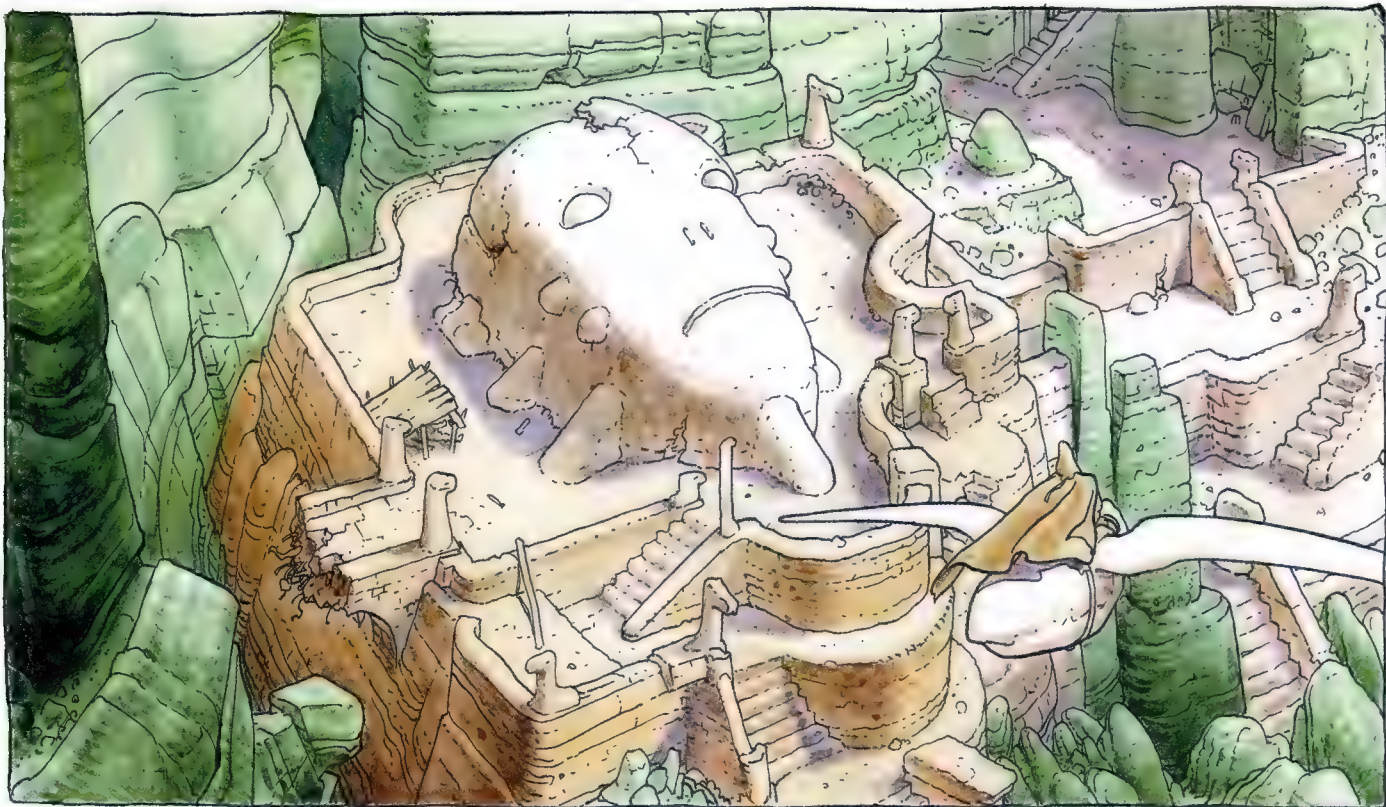
LE "RAPIDOO" EST
À NOUS !.. PASSONS
À L'ATTAQUE !..

HAHAHA !..
NOUS LES
TENONS !..

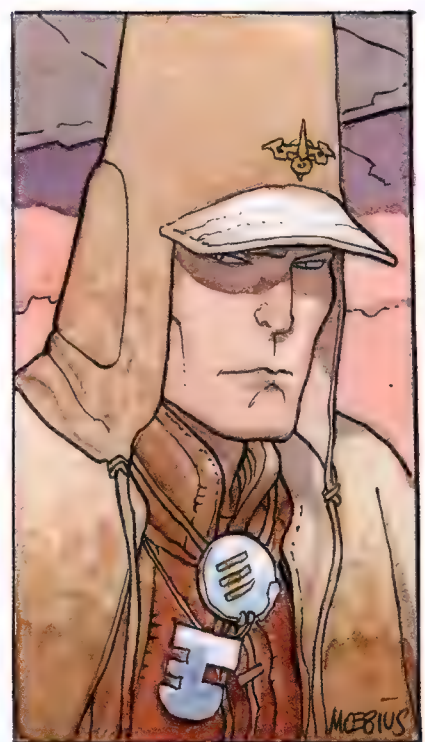
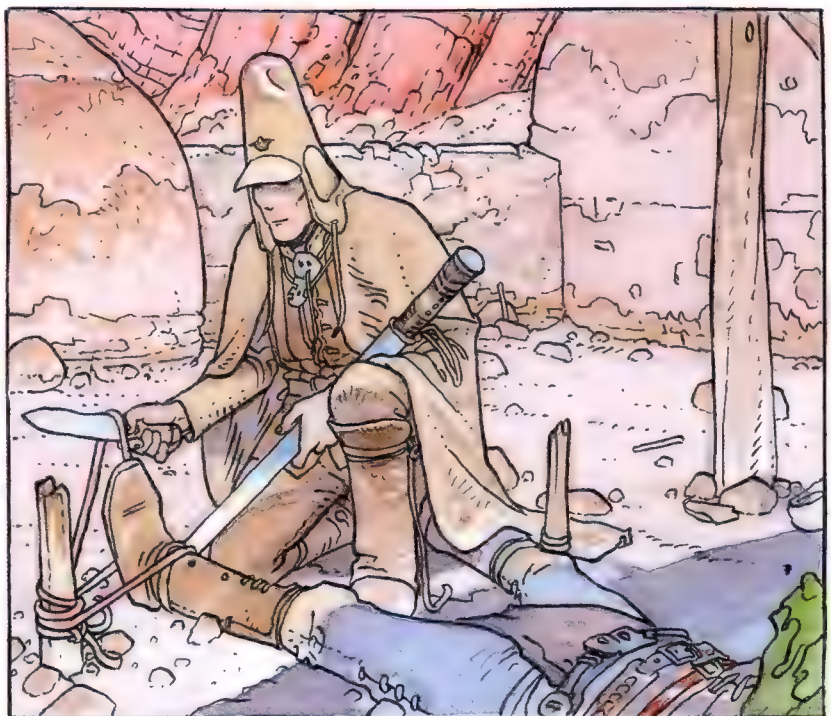
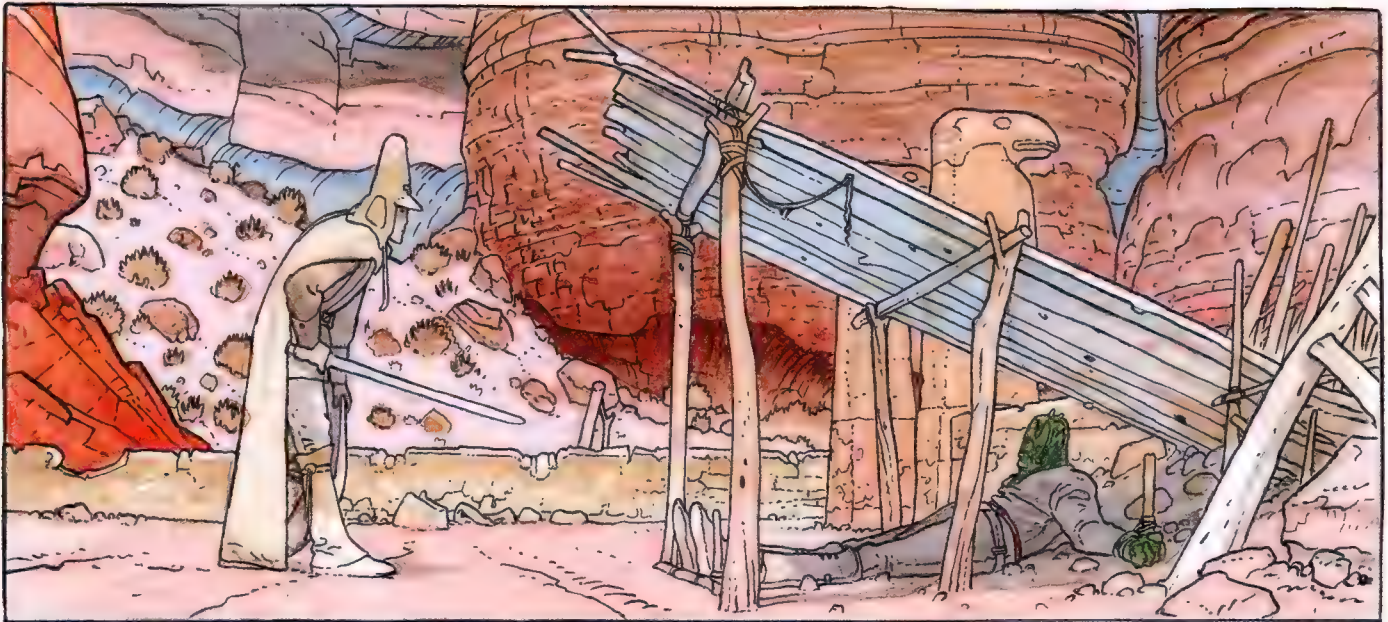
MOEBIUS

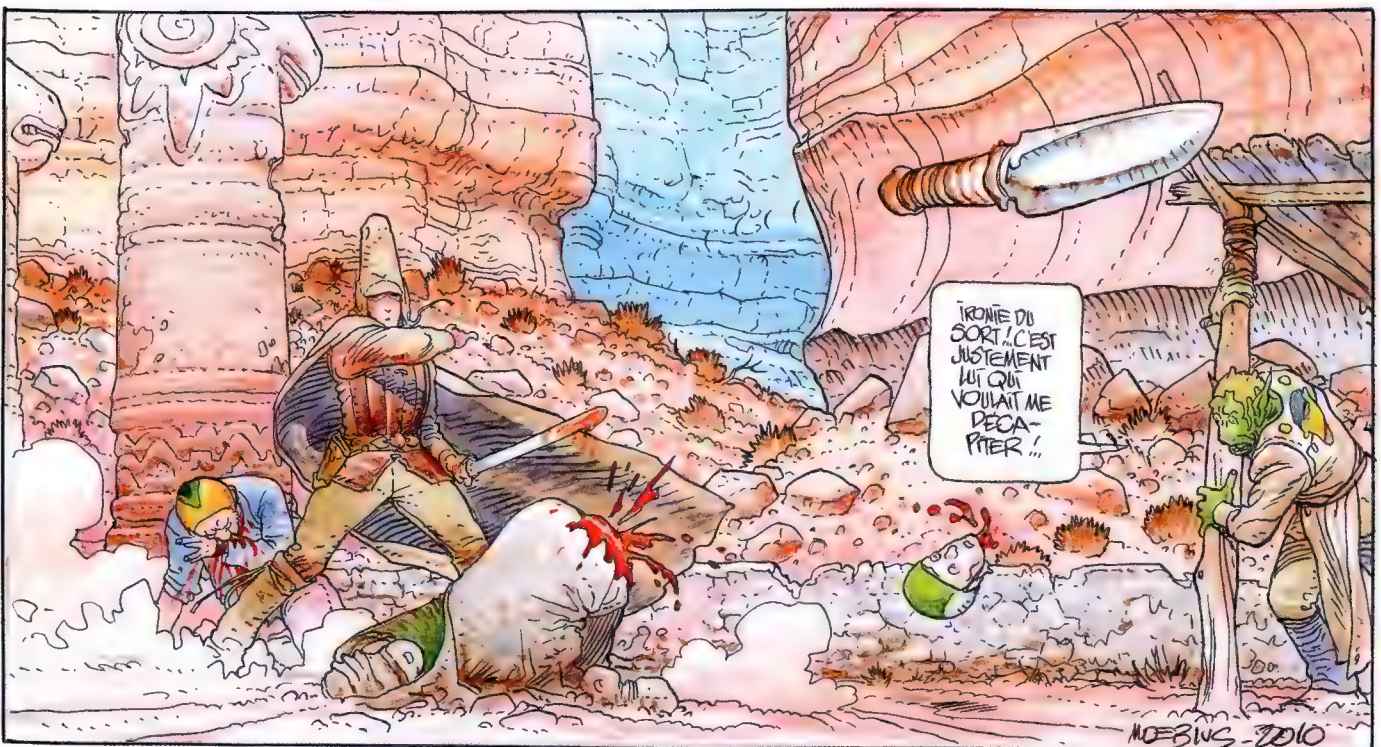
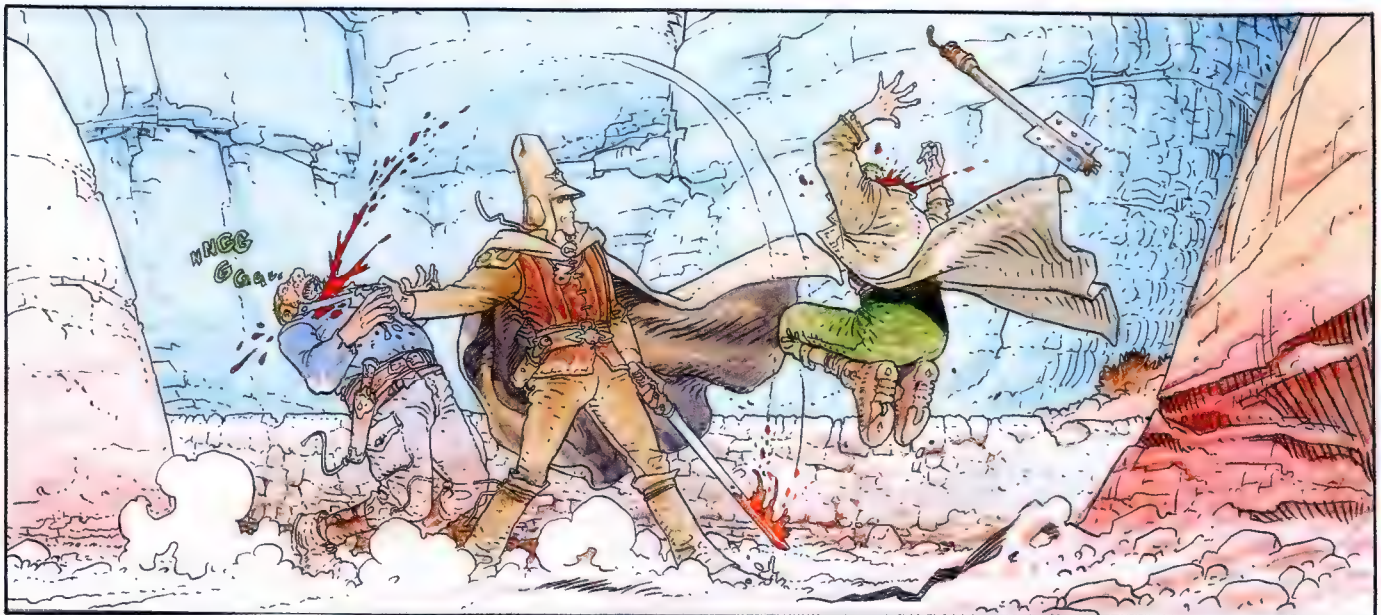
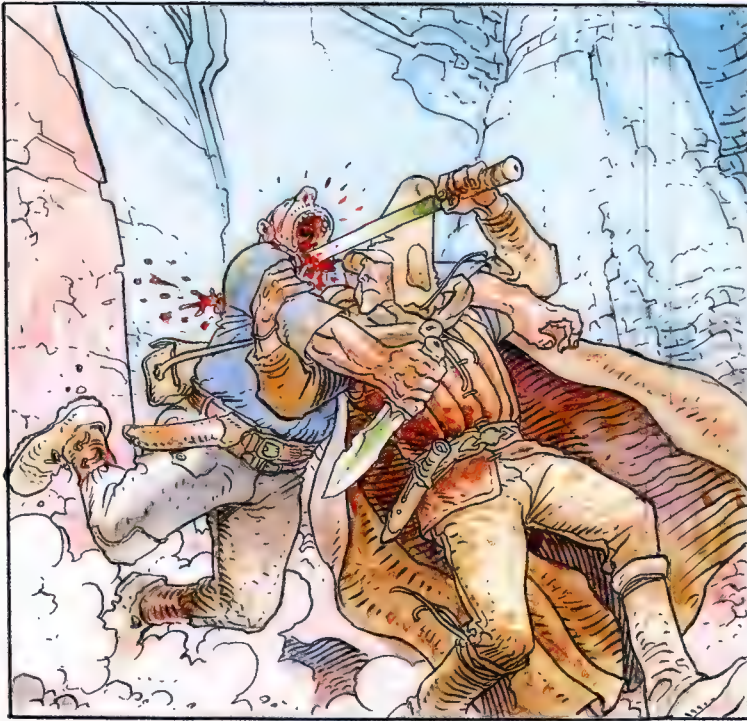


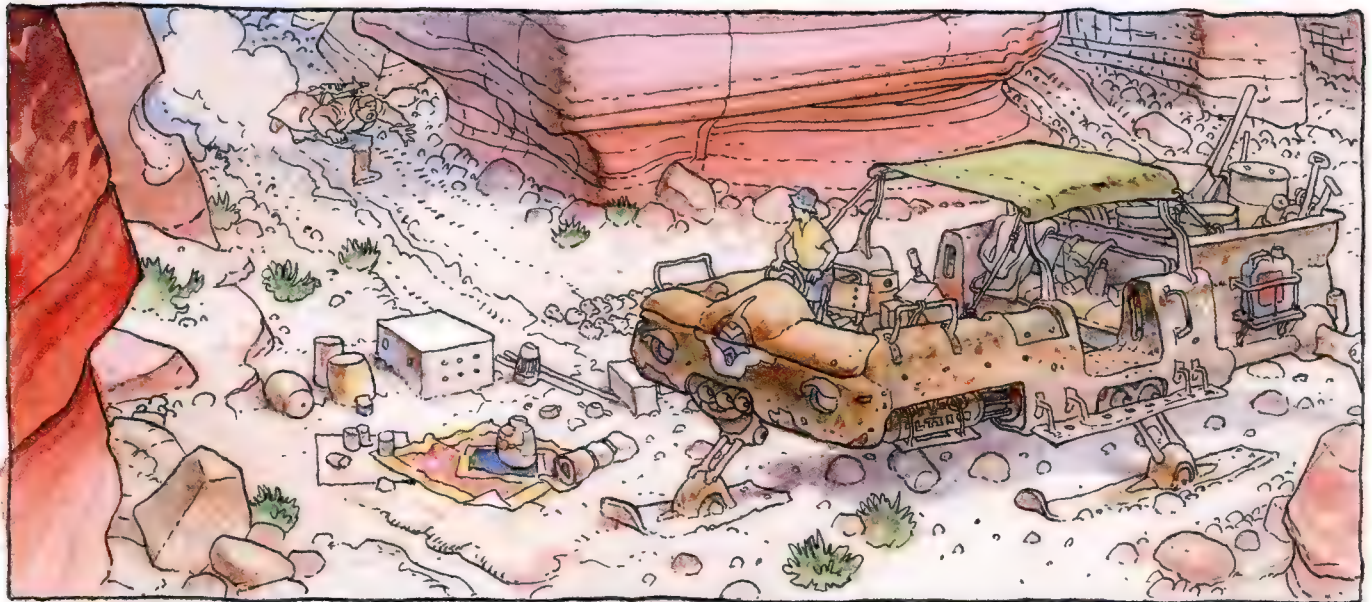
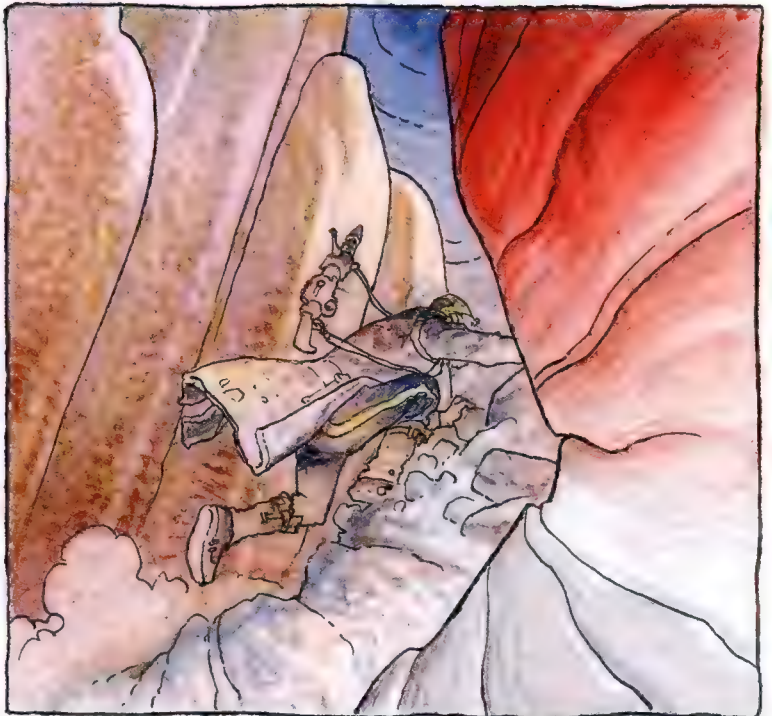


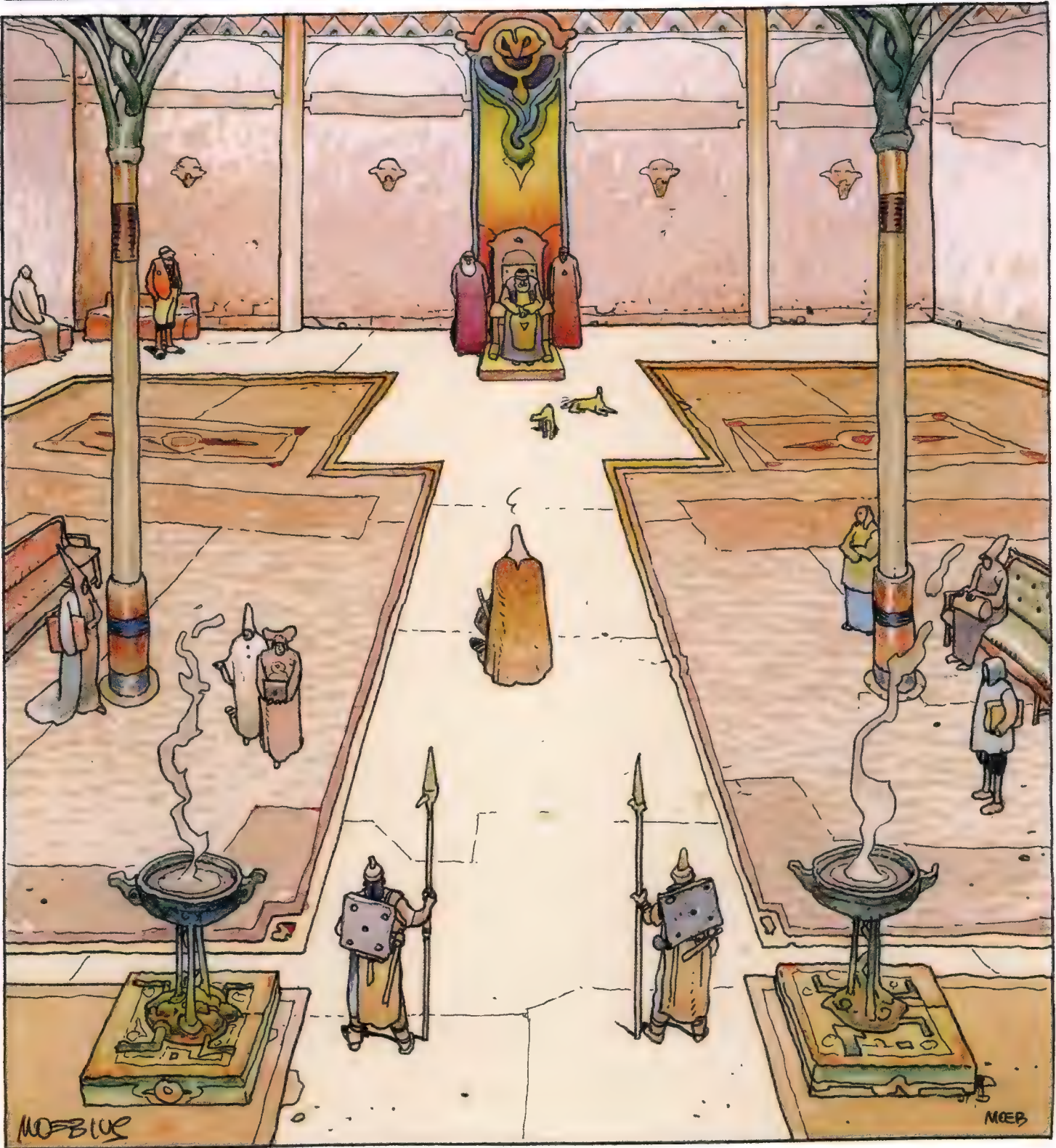


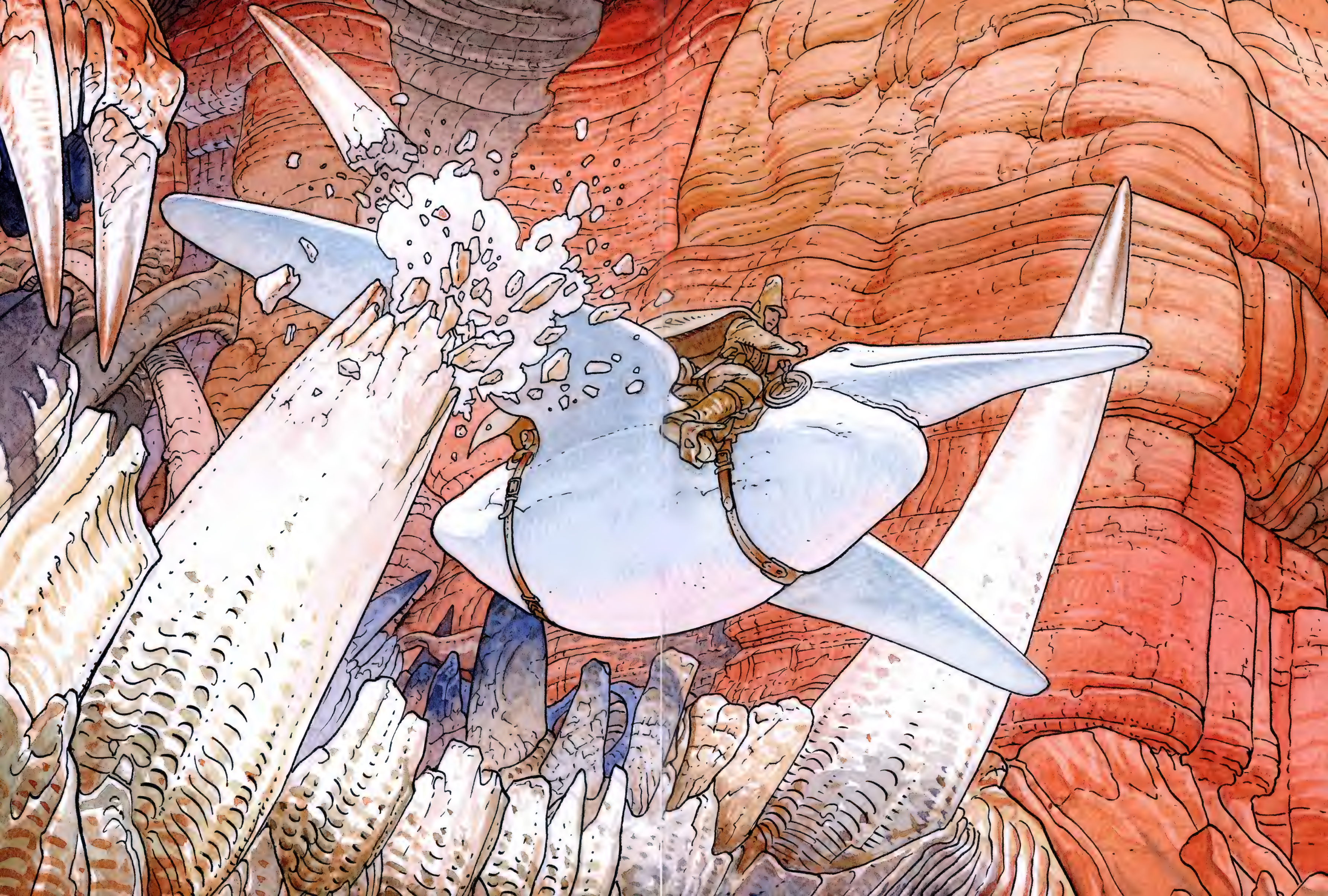
MOEBIUS

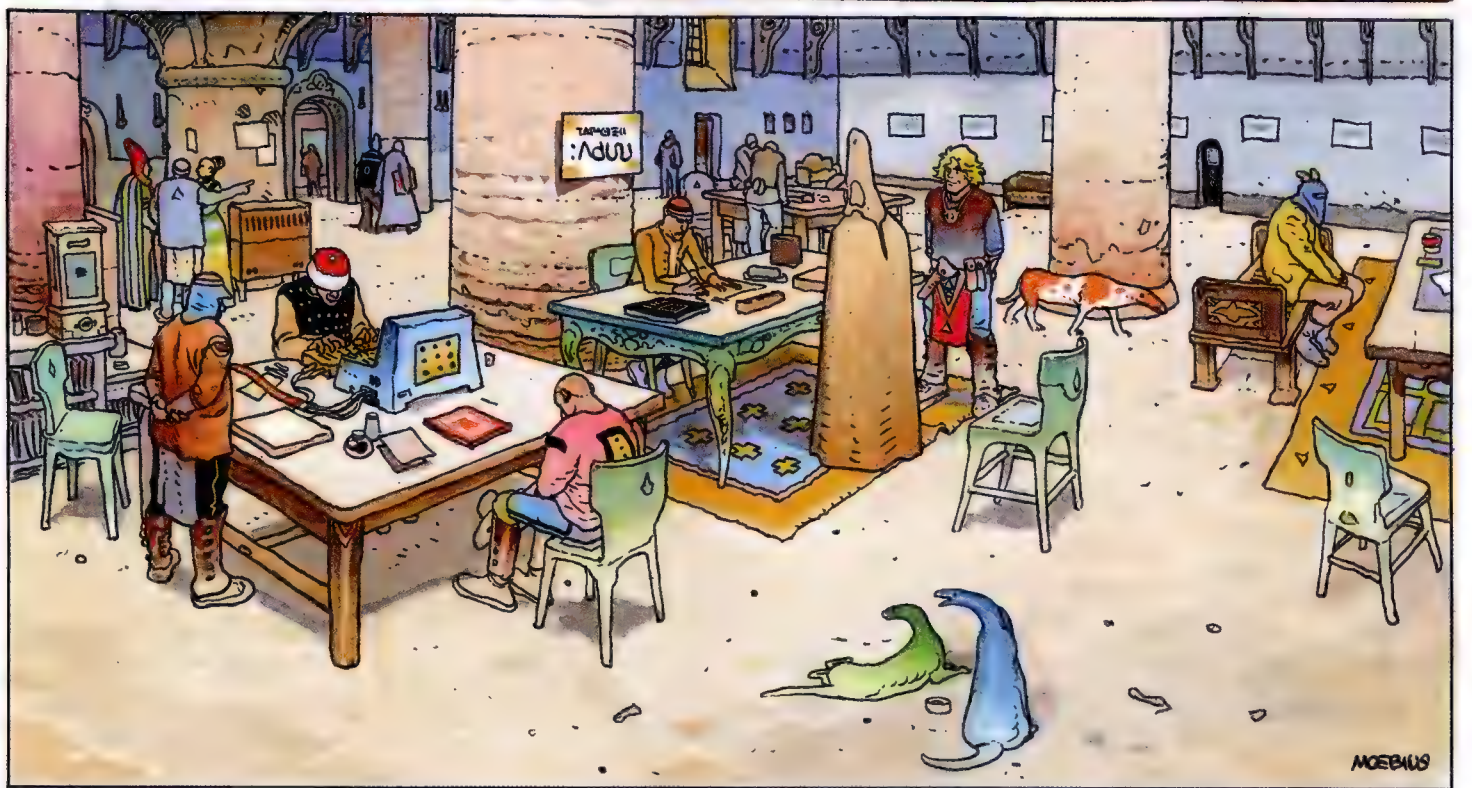


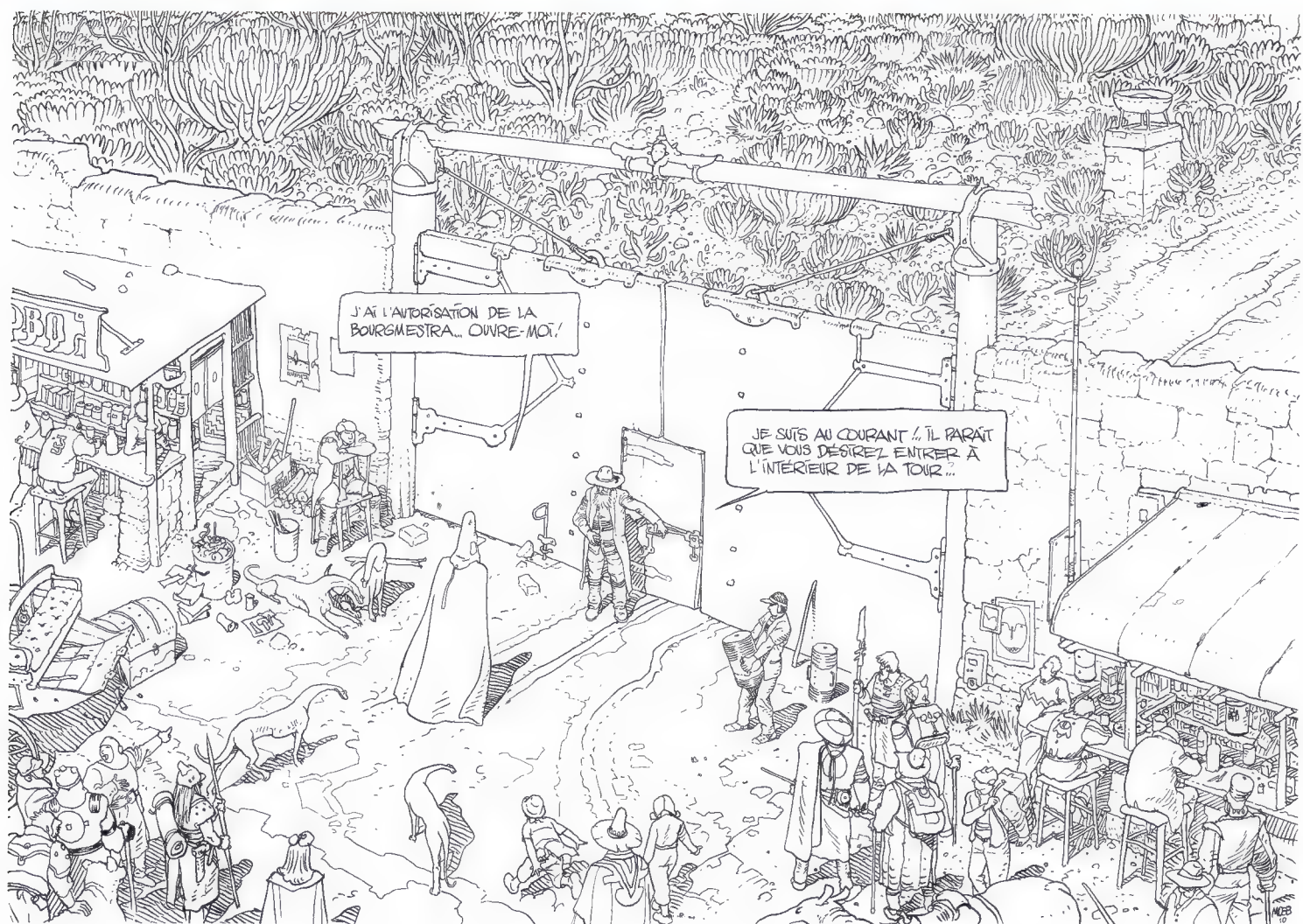
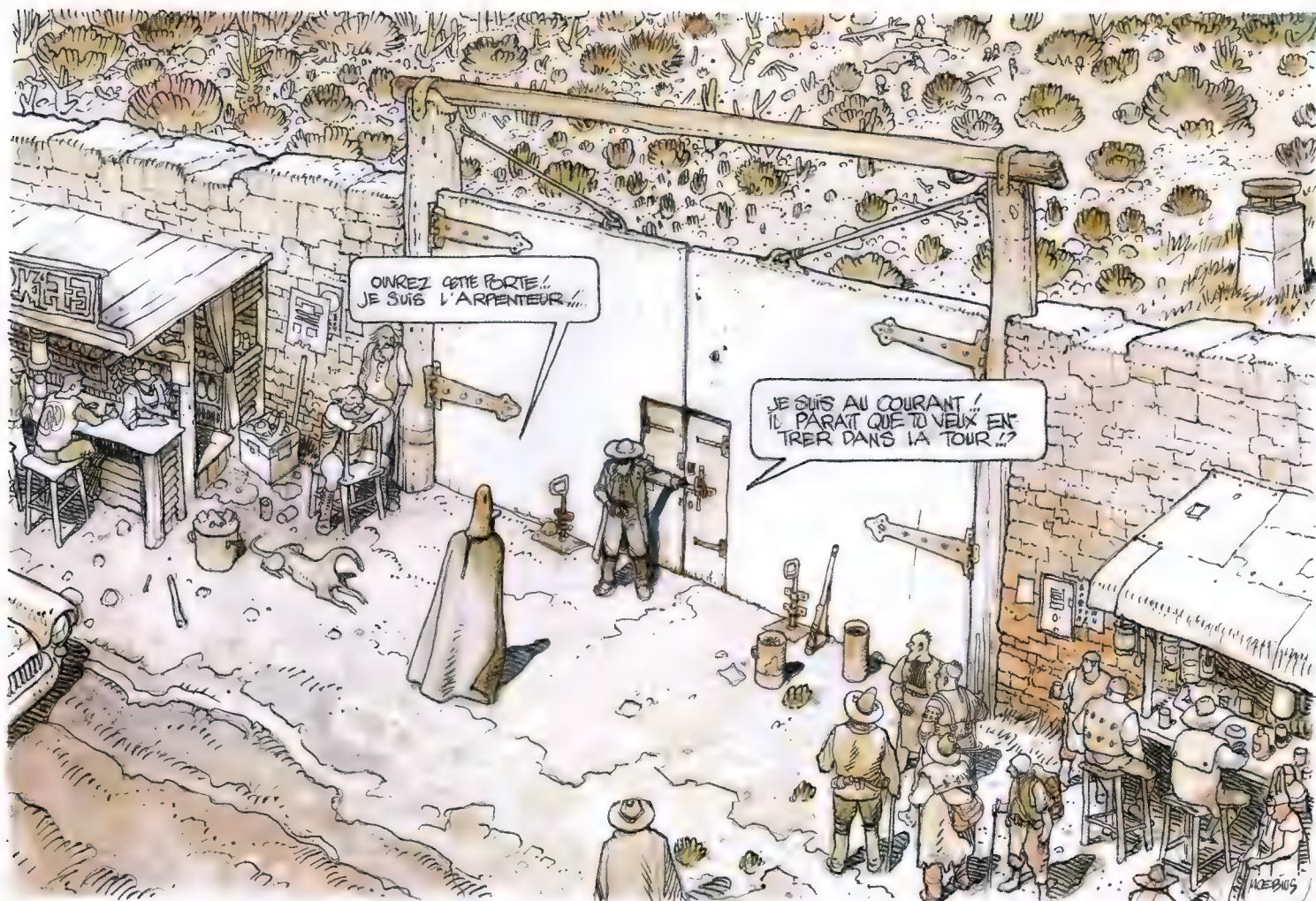


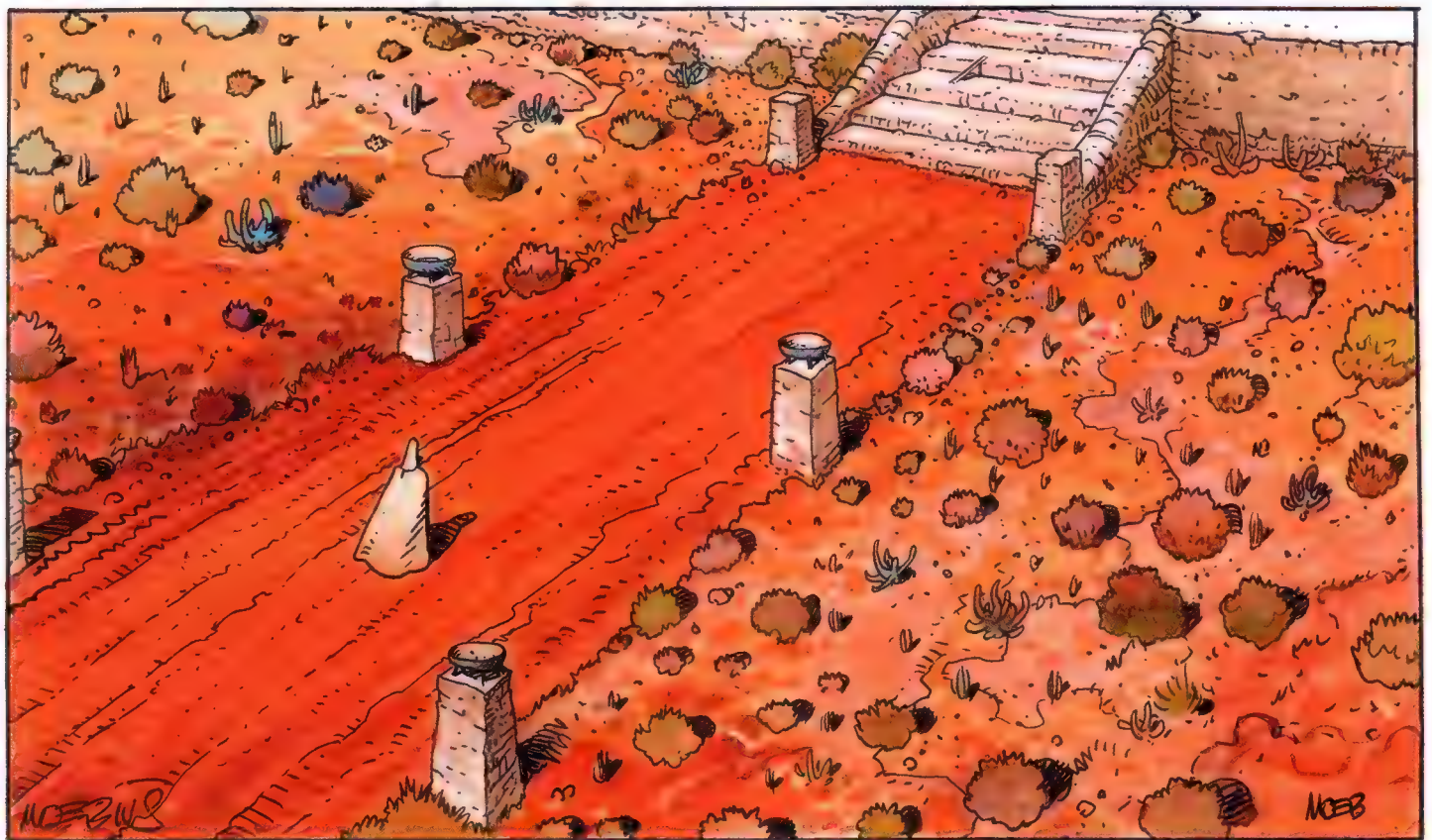
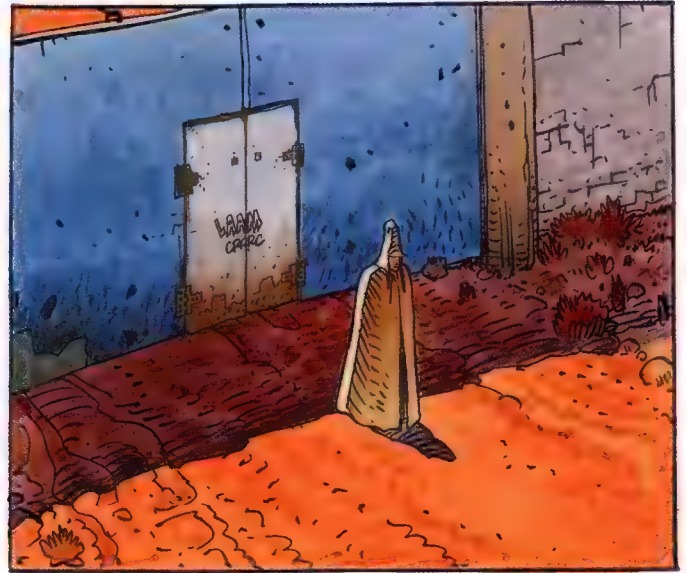
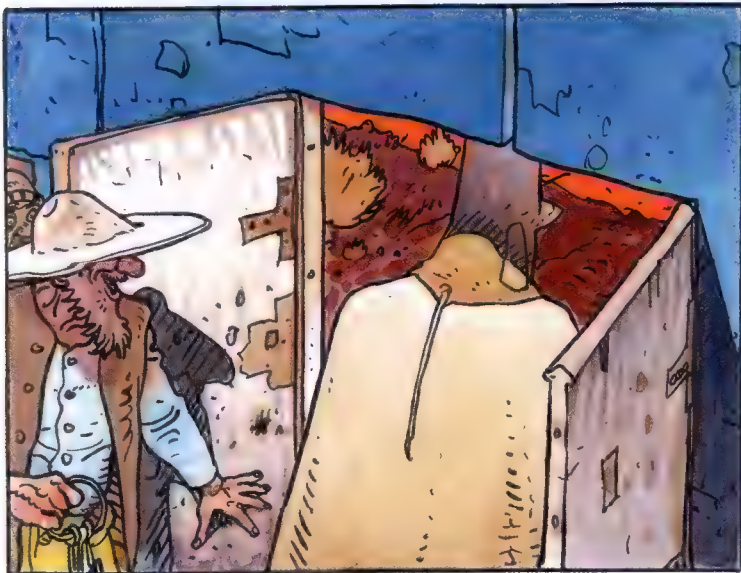
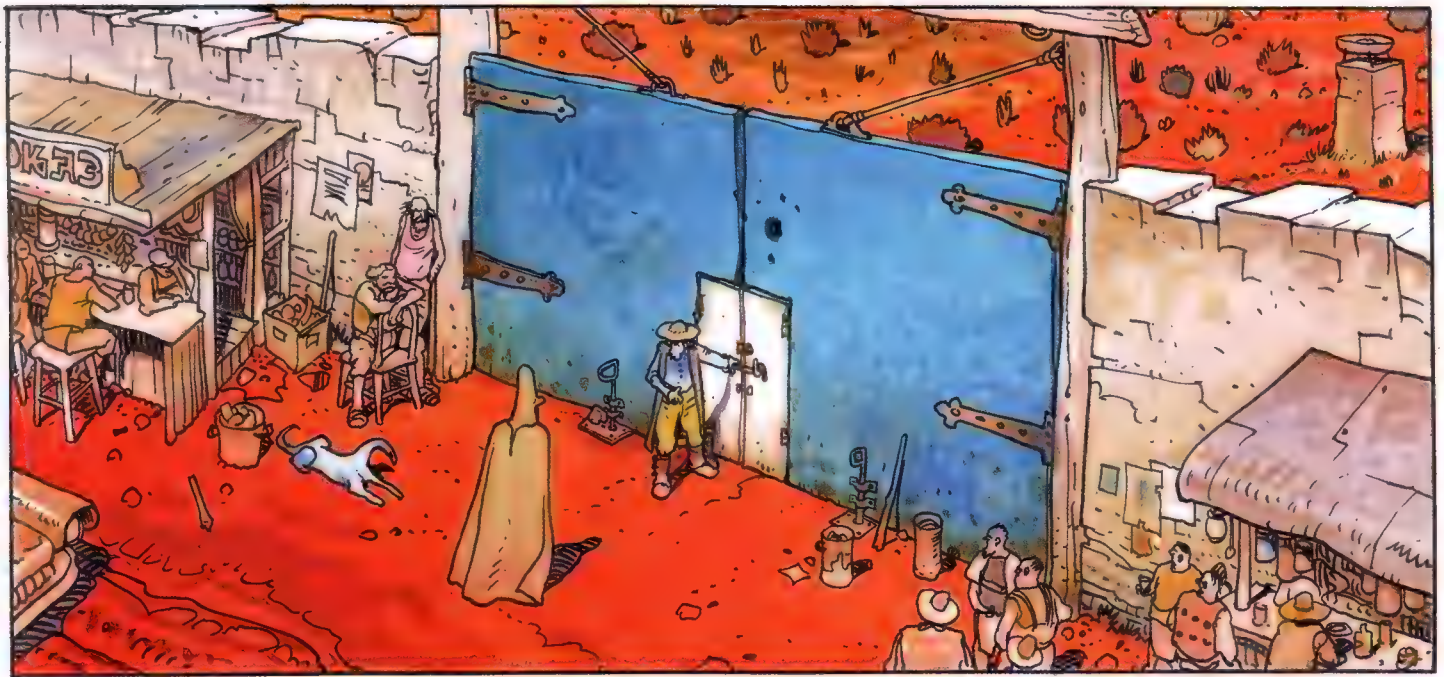


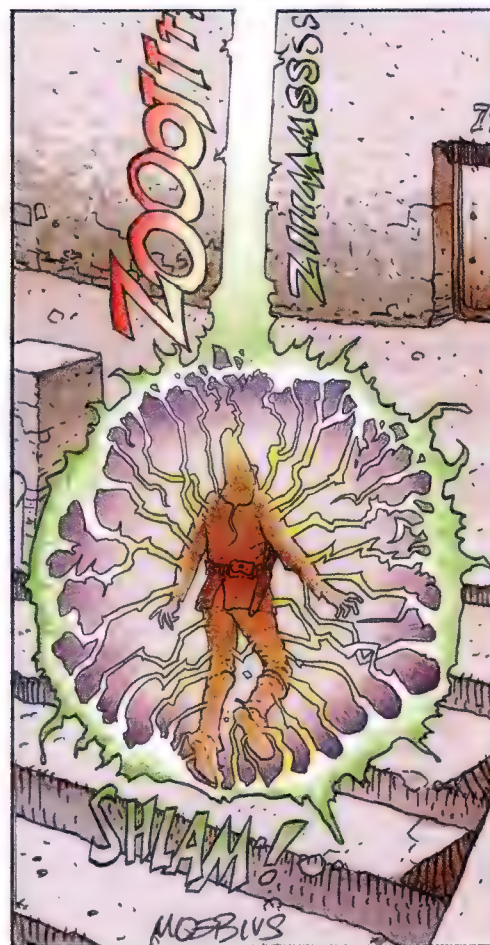
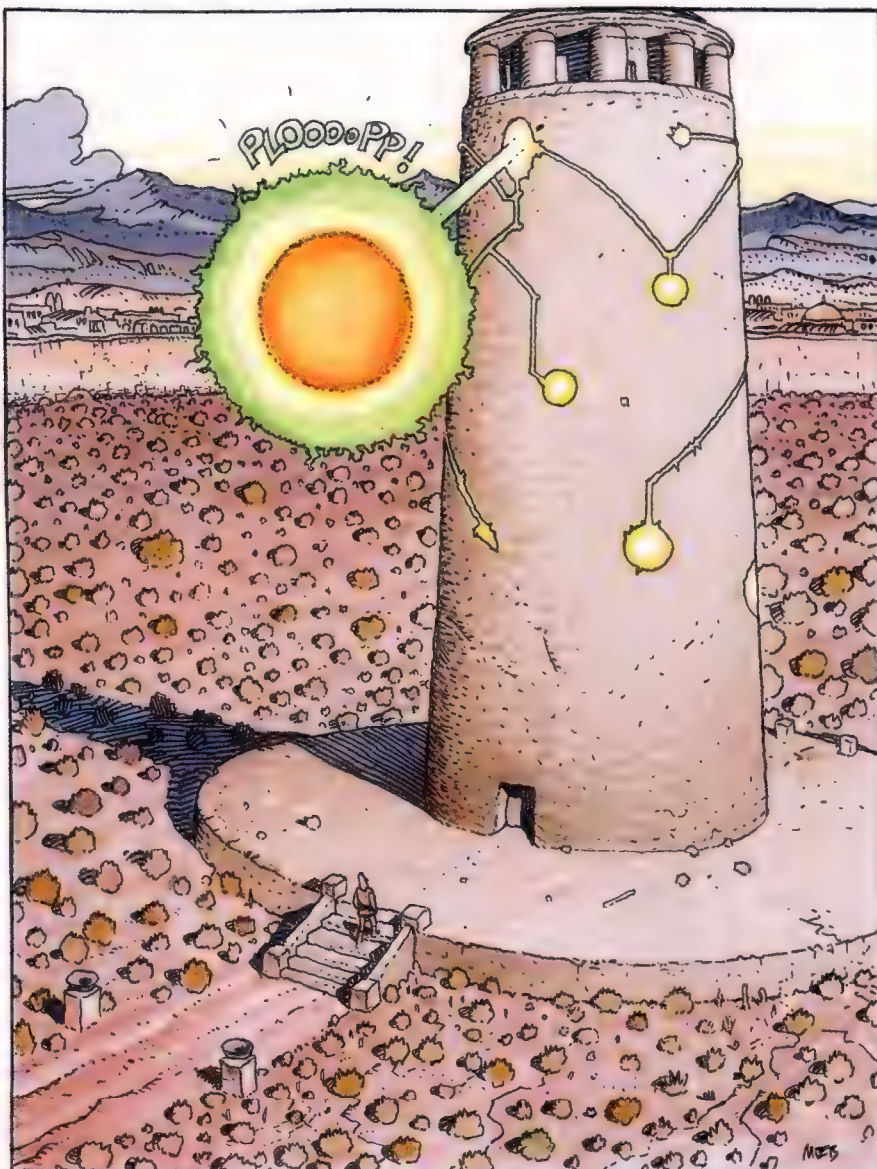


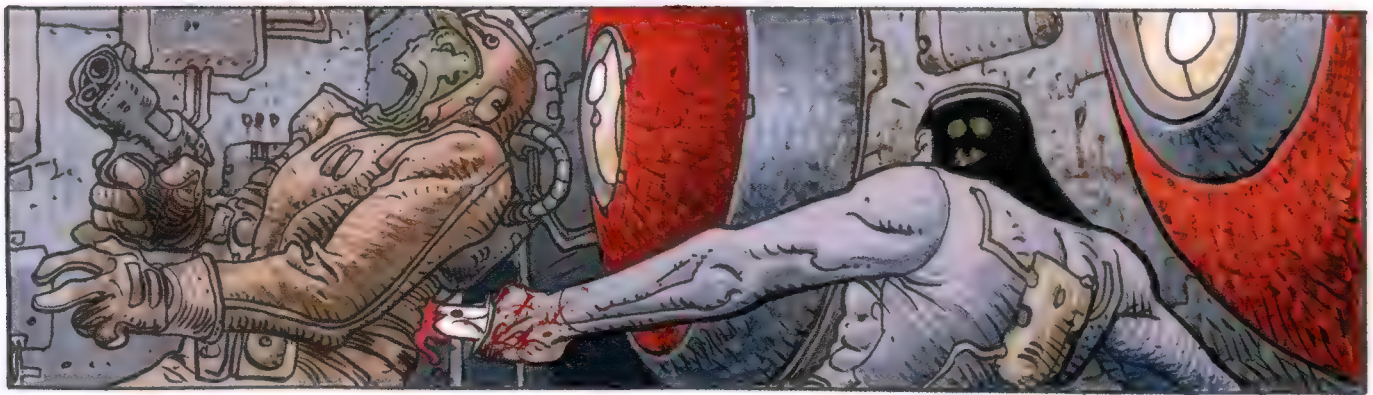
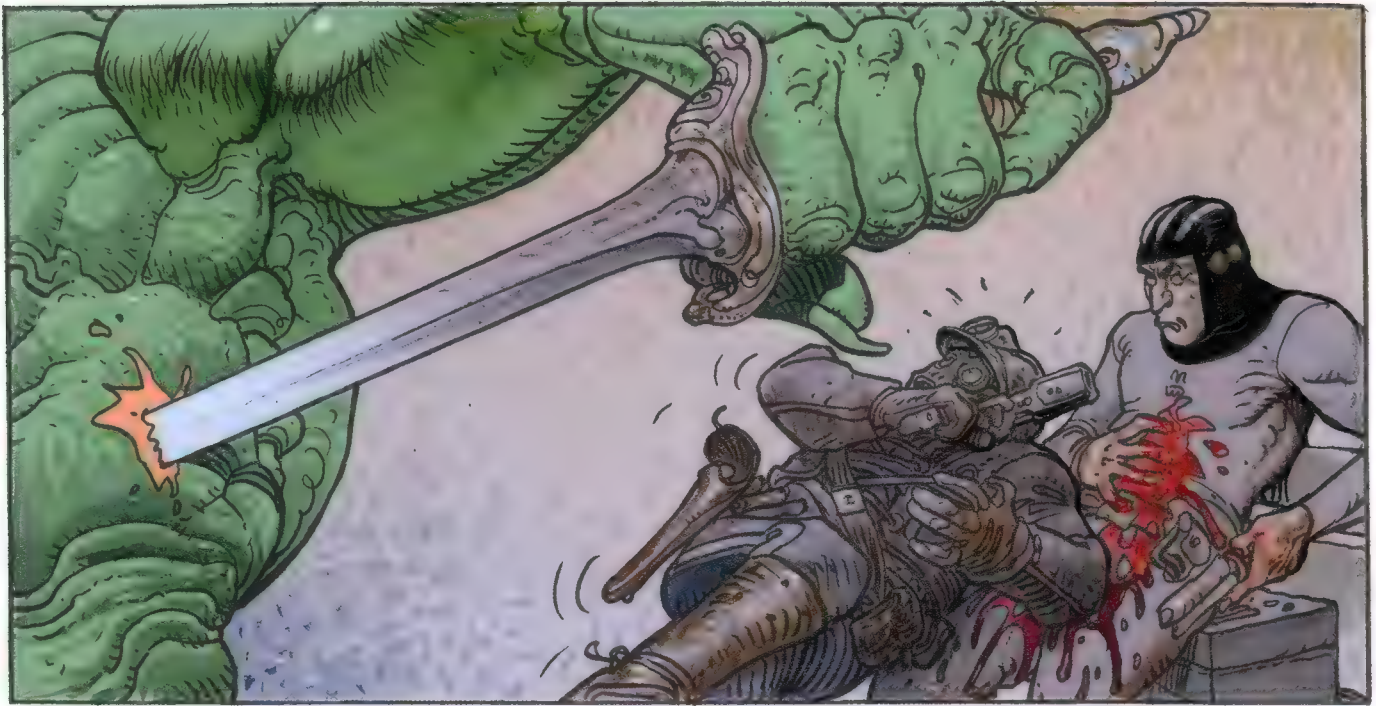




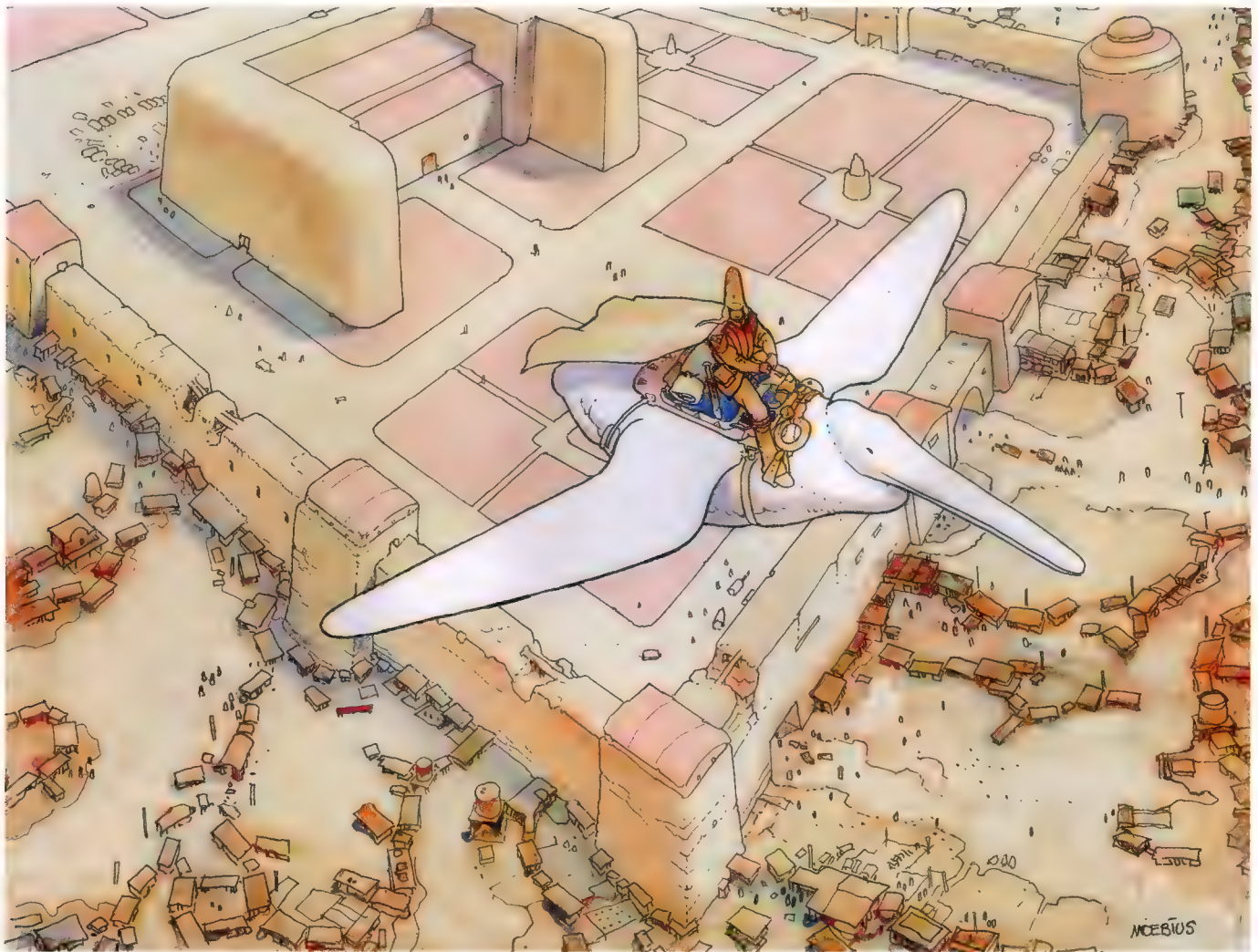


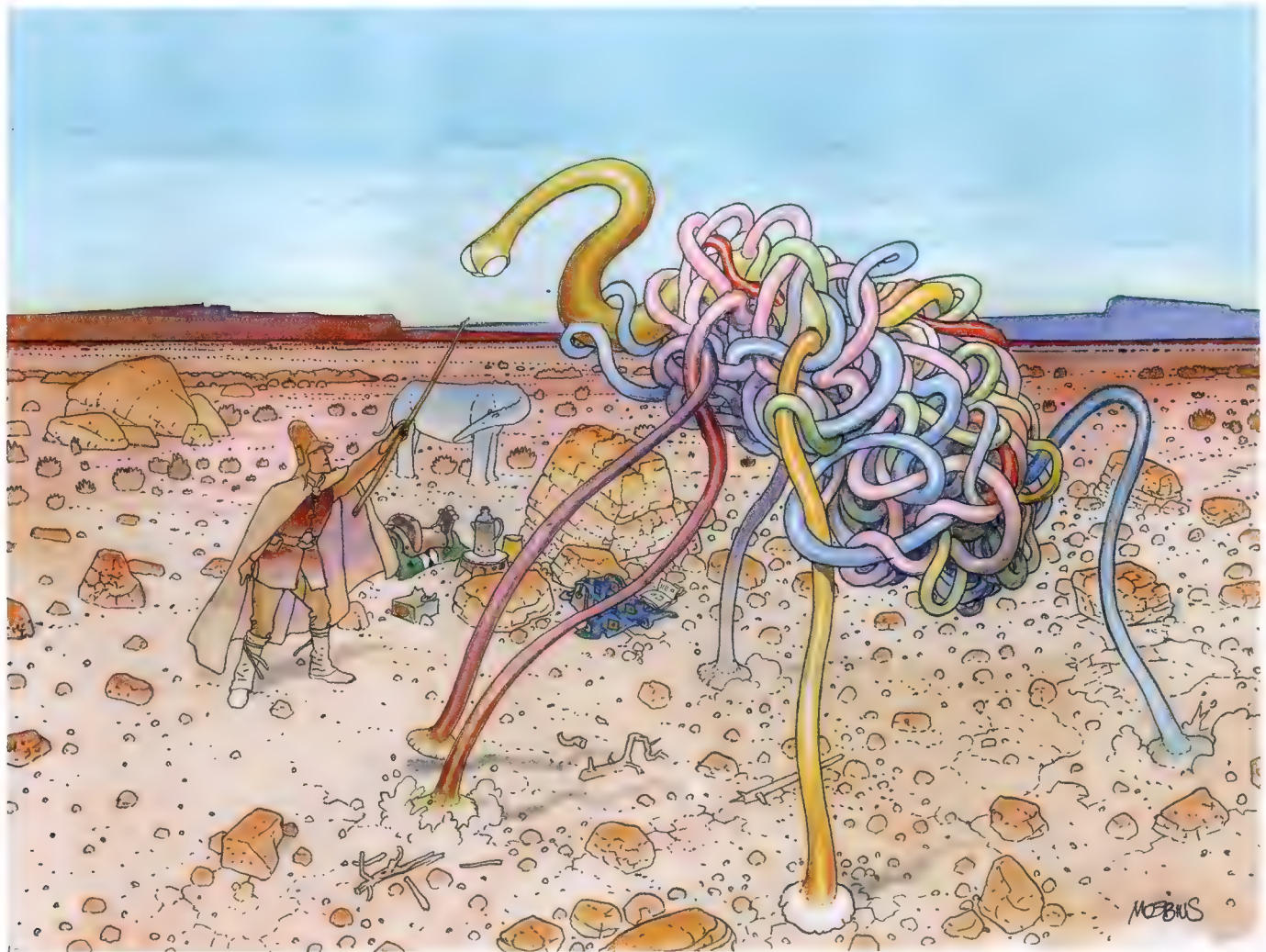


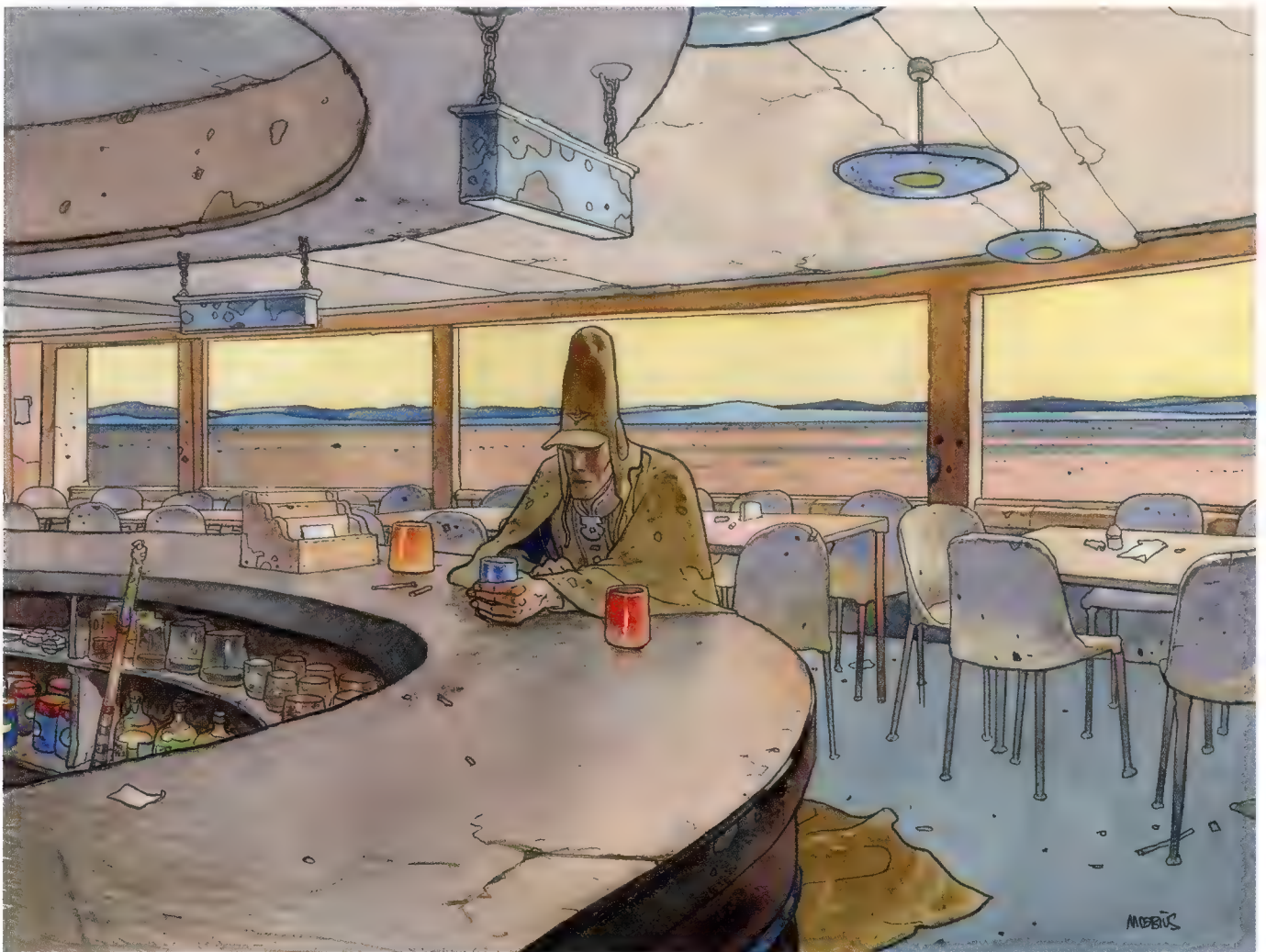
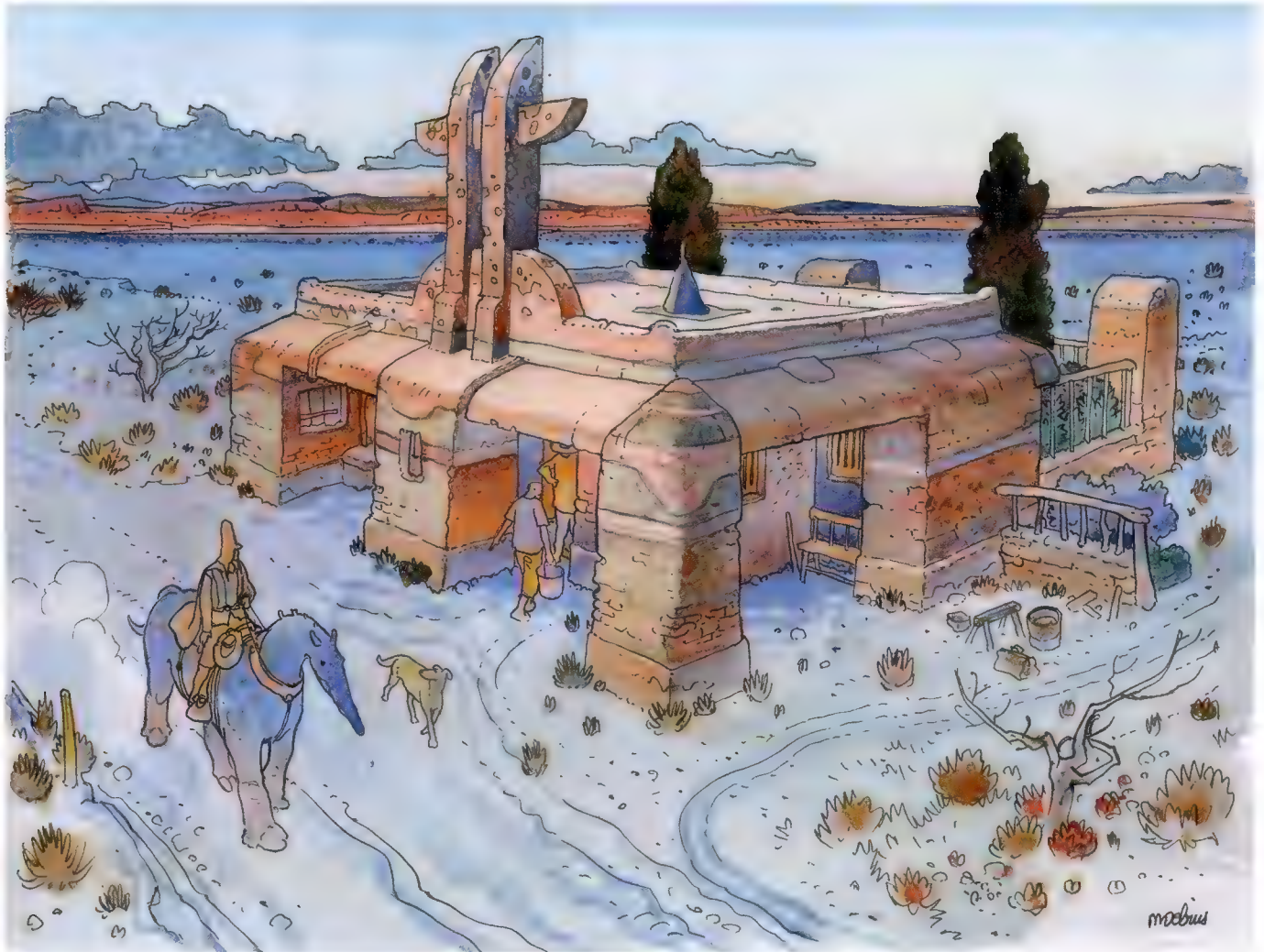








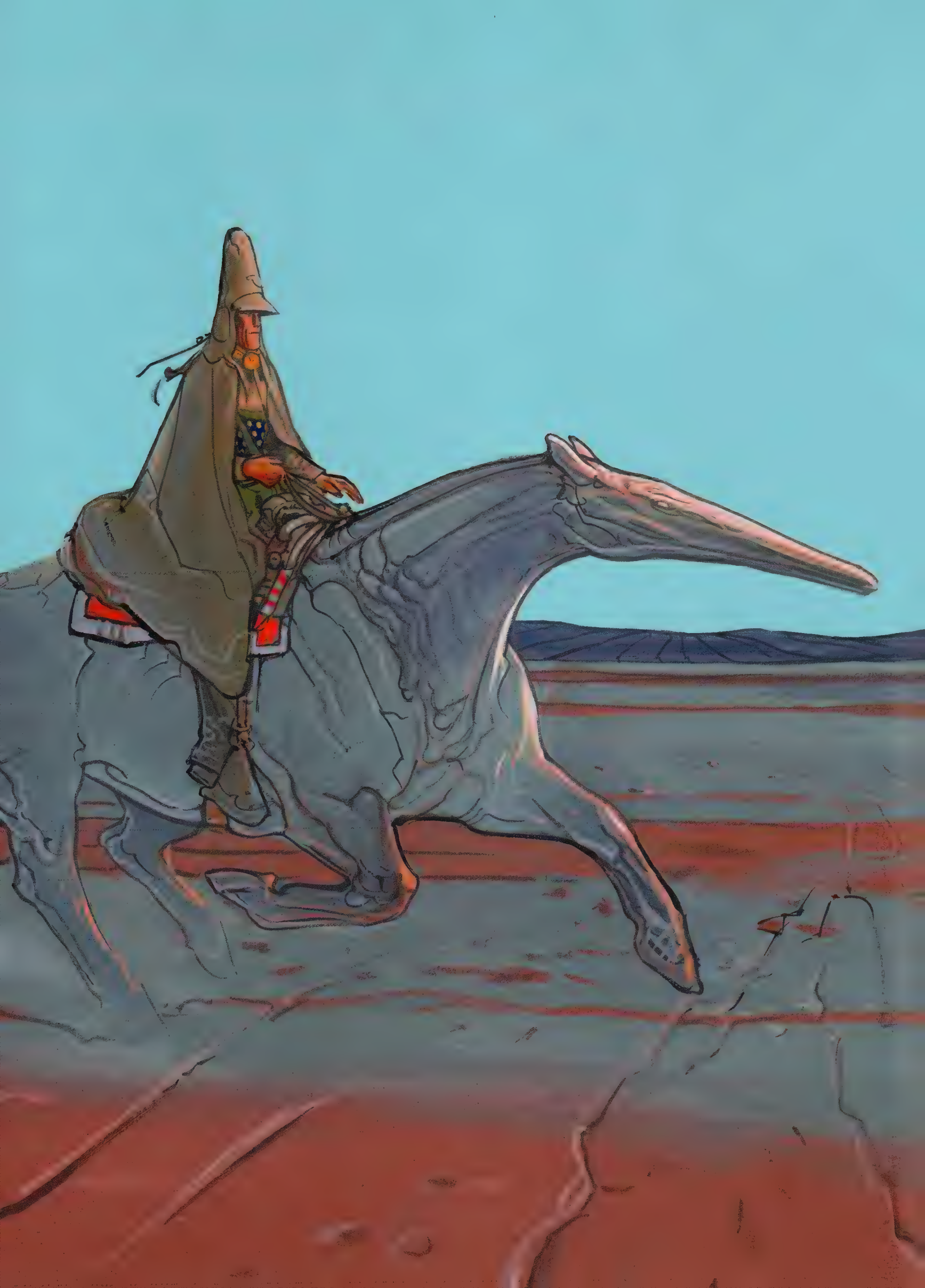


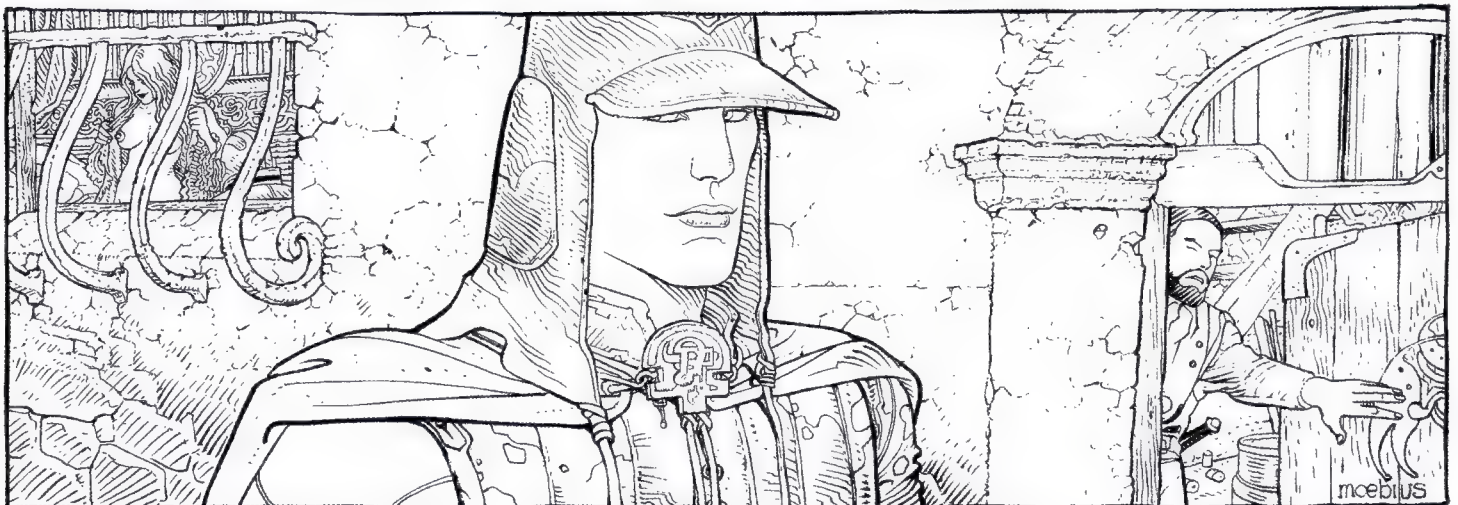
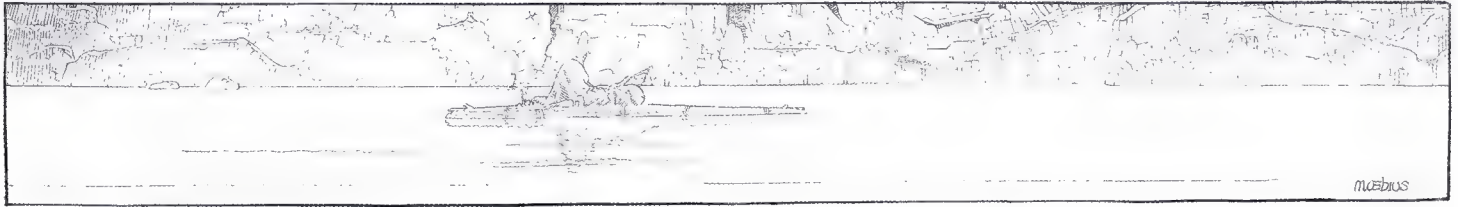
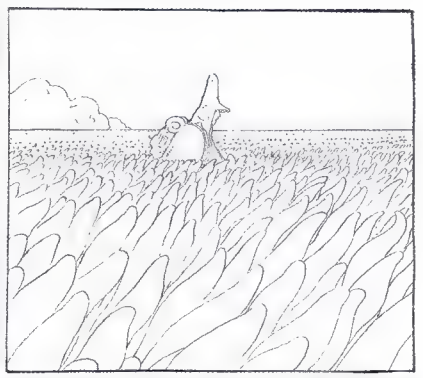
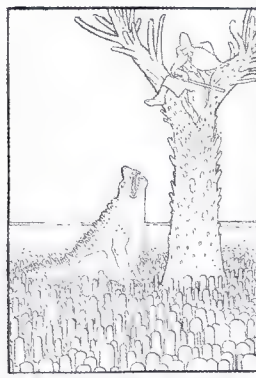
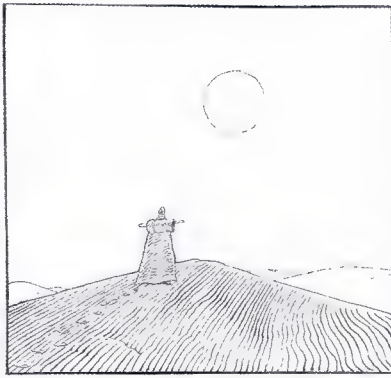
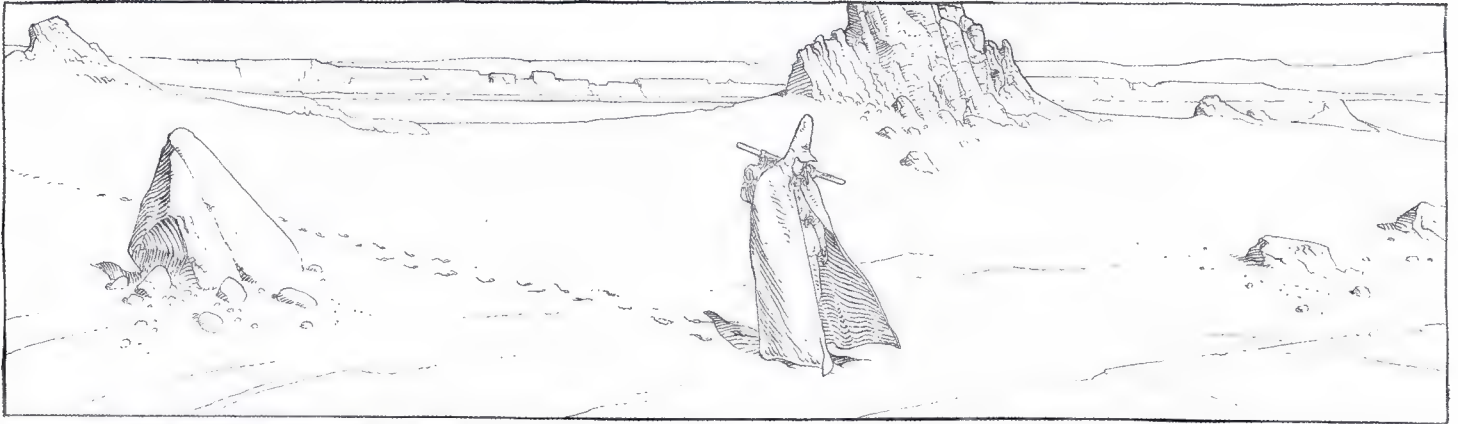


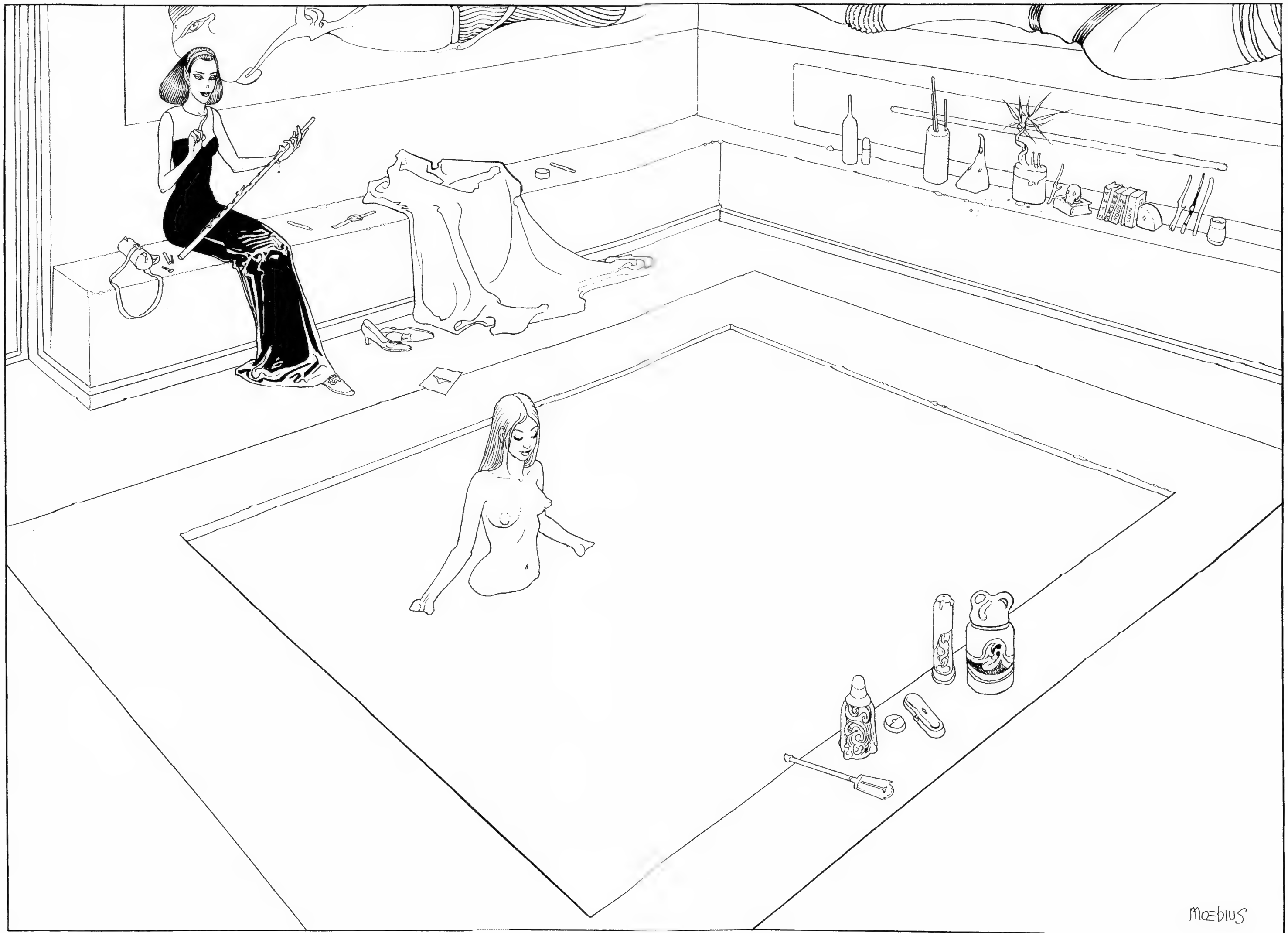








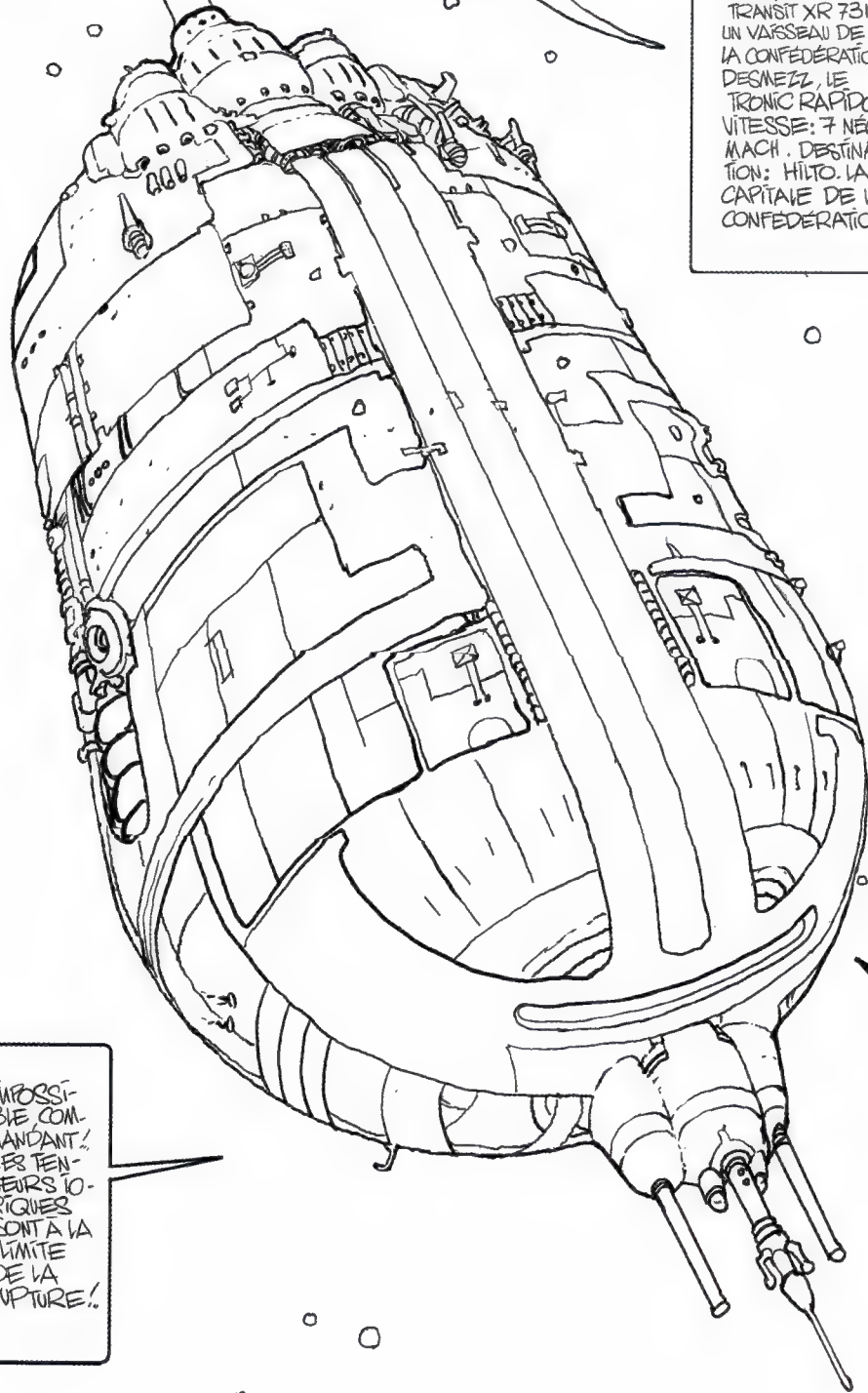






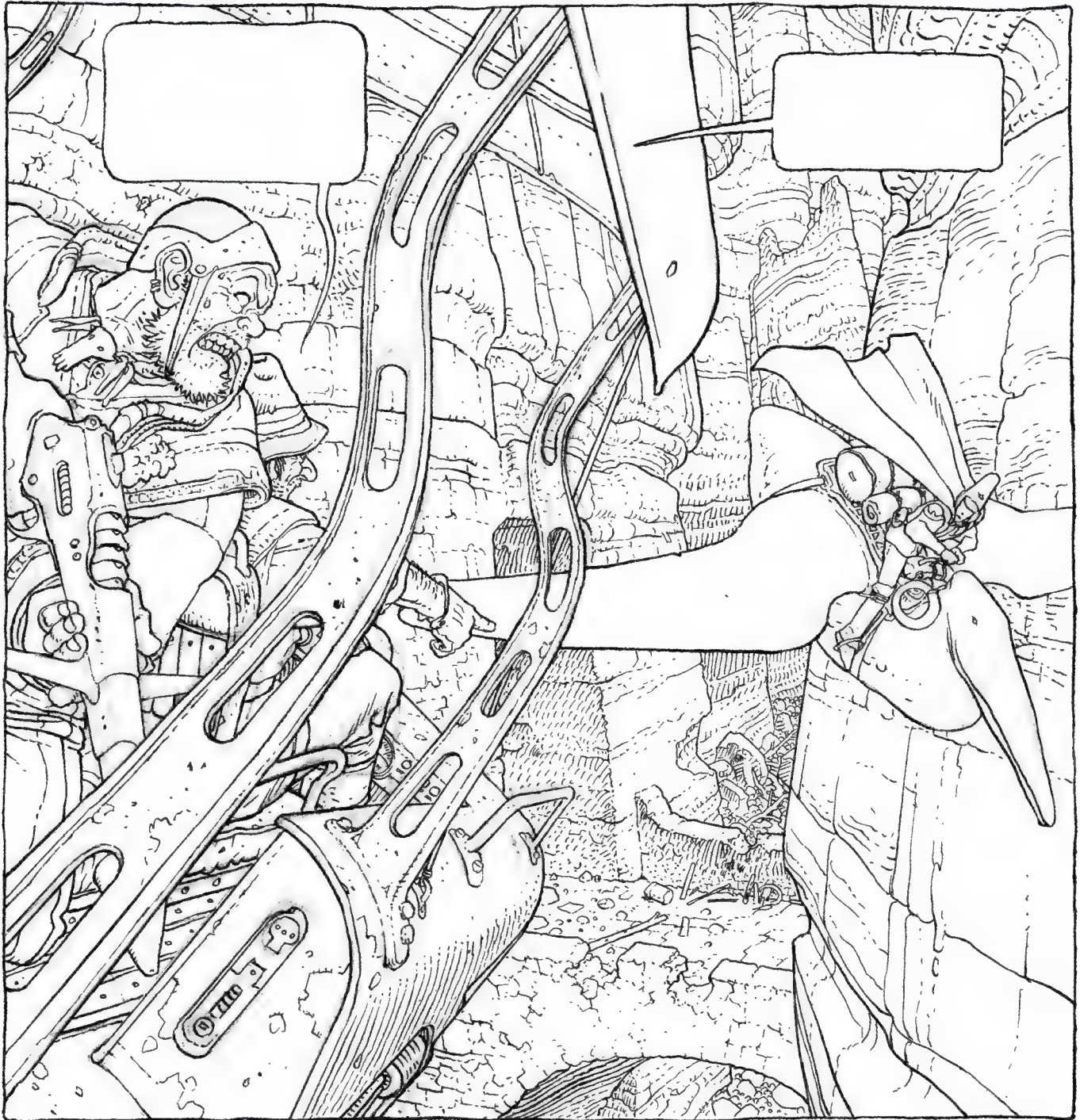
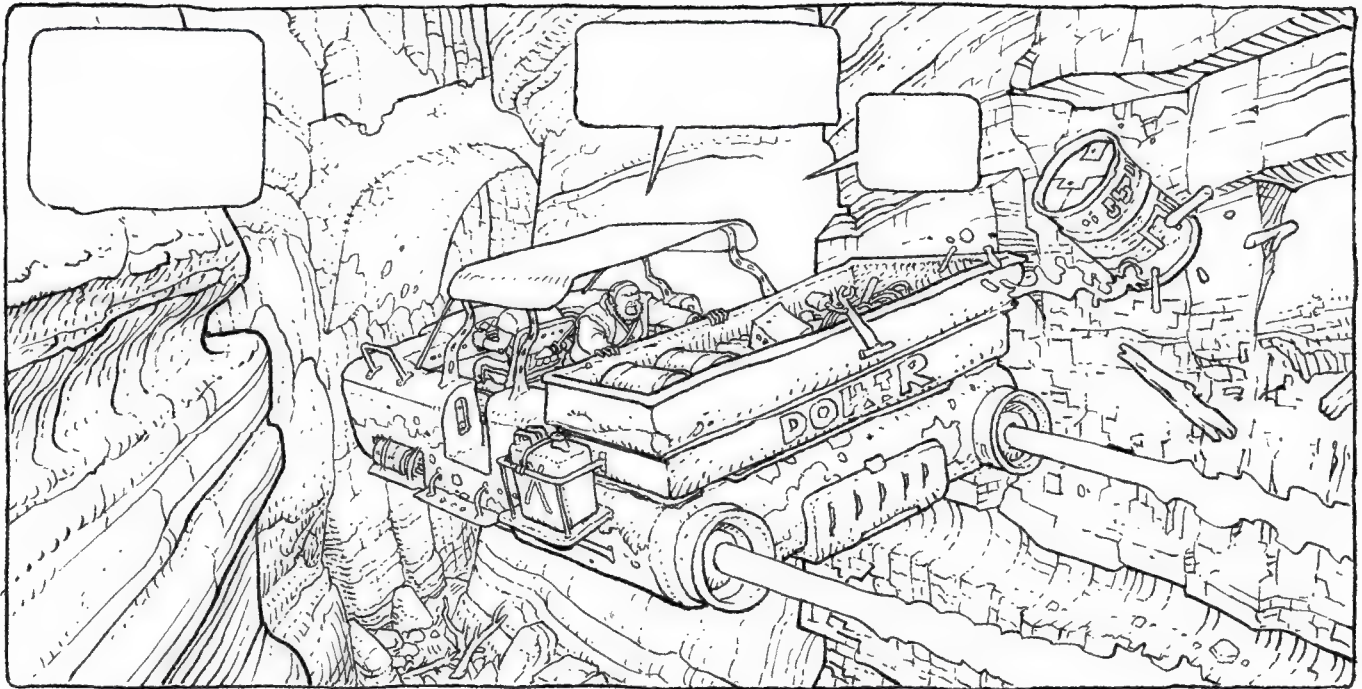
APZAK

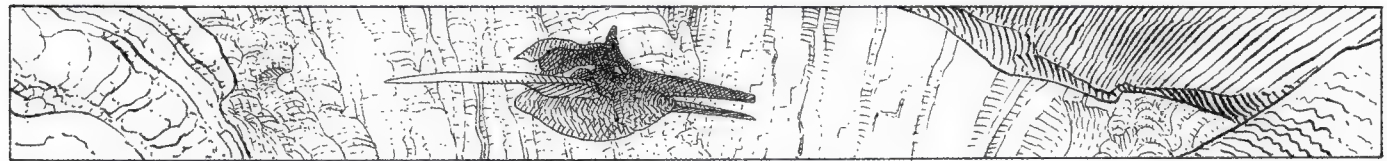
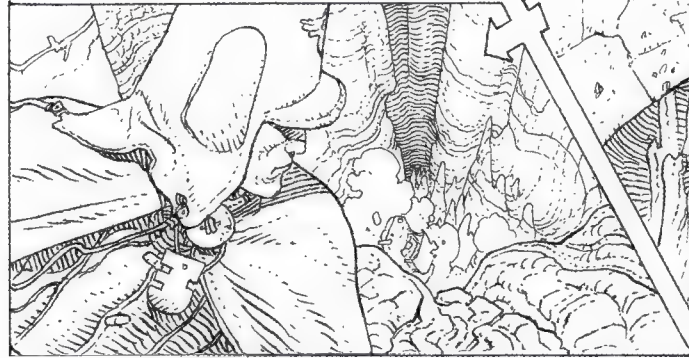
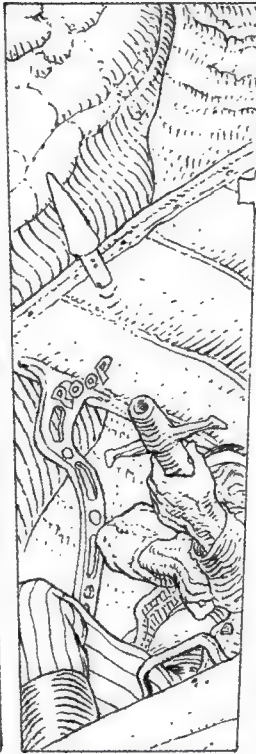
L'ESPACE PROFOND.
ROUTE DE
TRANSIT XR 731.
UN VASSEAU DE
LA CONFÉDÉRATION
DES NEZZ, LE
"TRONIC RAPIDOO"
VITESSE: 7 NÉO-
MACH. DESTINA-
TION: HILTO. LA
CAPITAINE DE LA
CONFÉDÉRATION.

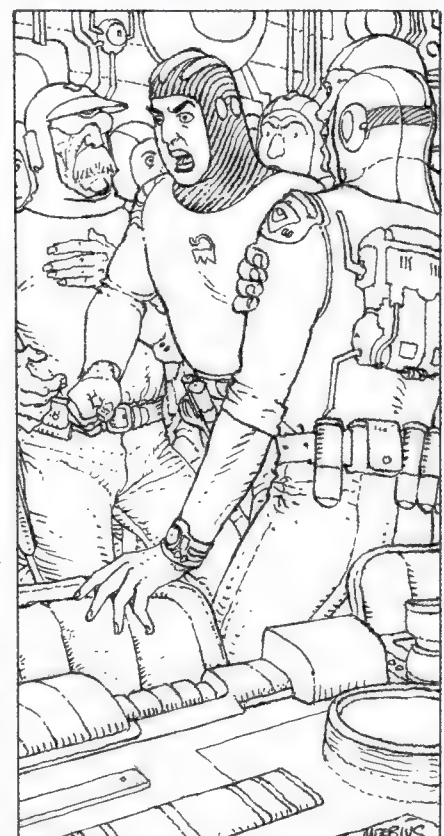
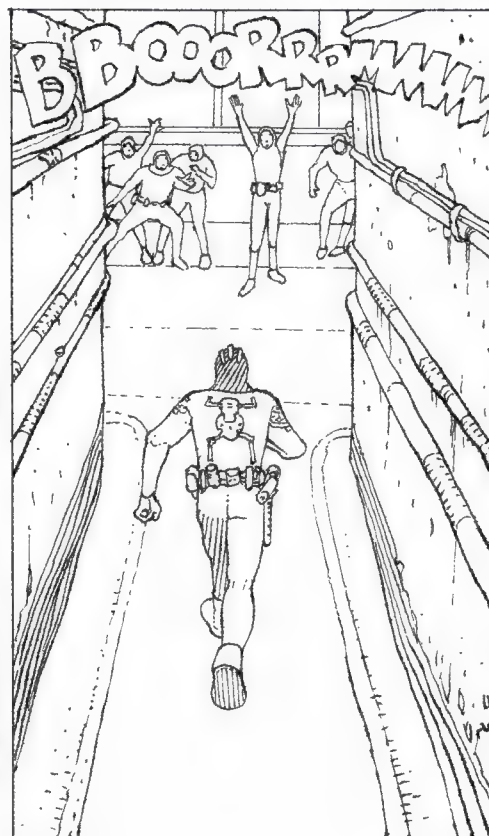
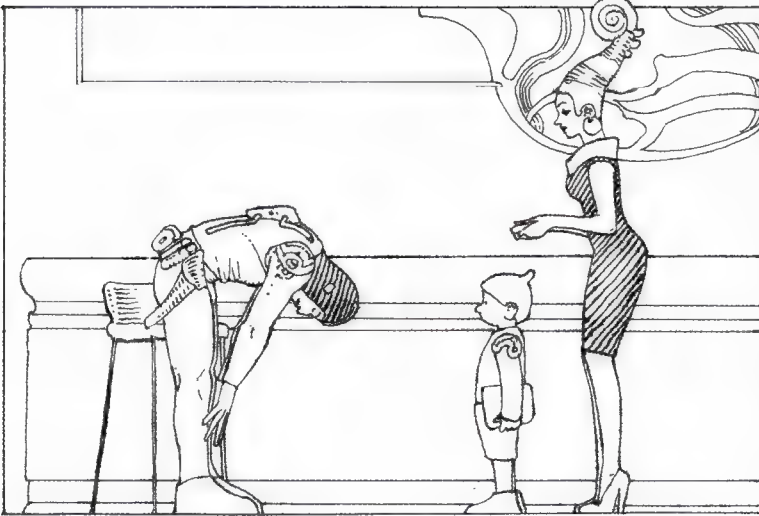
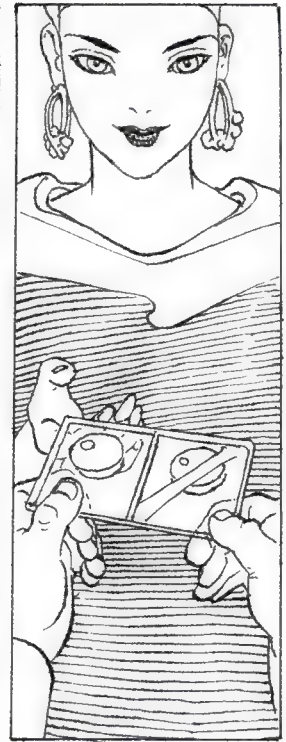
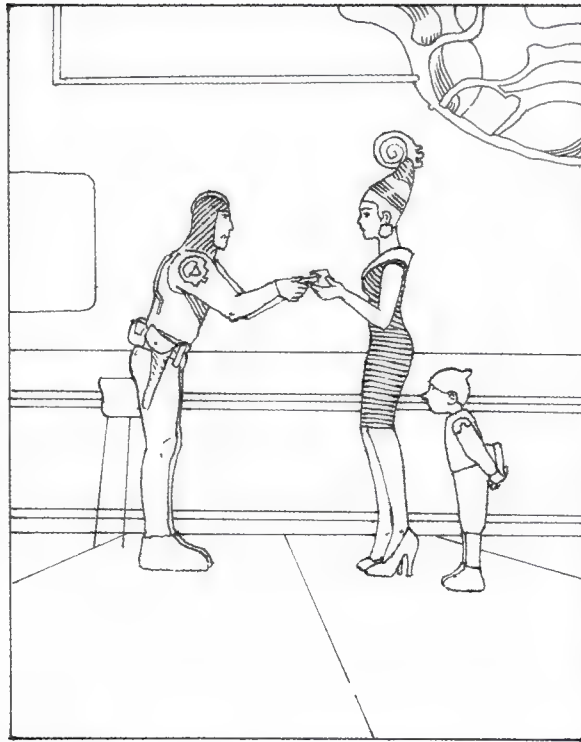


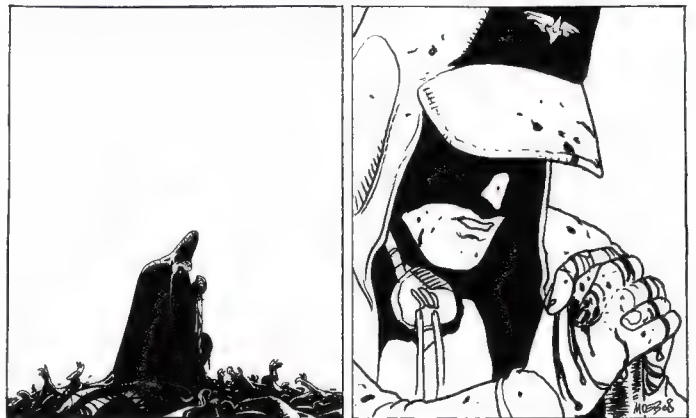
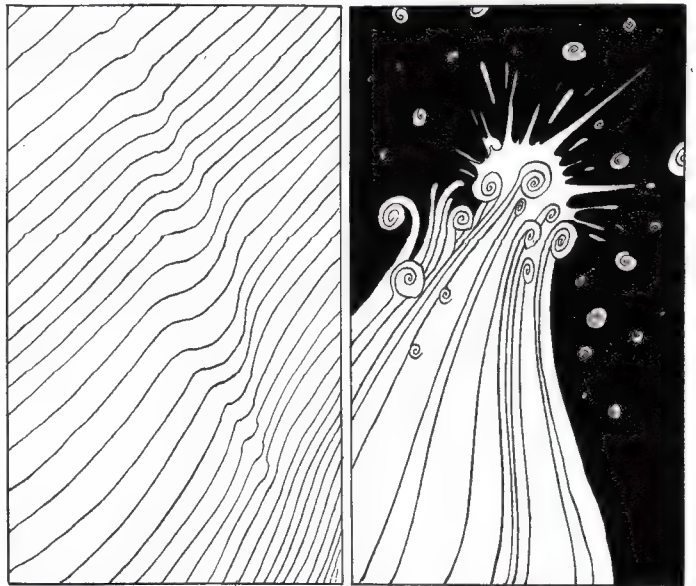
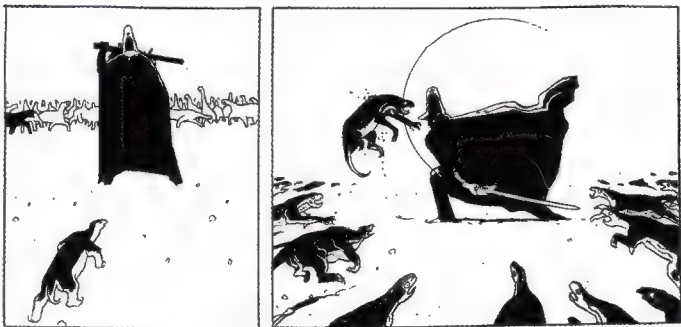
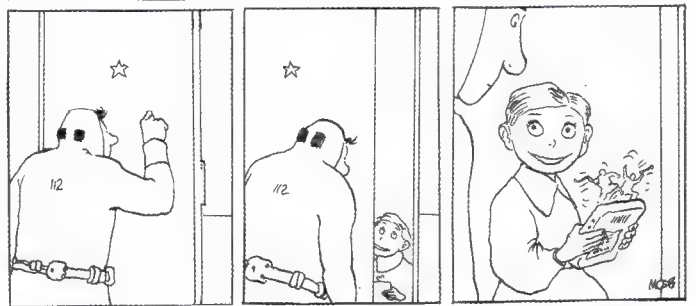
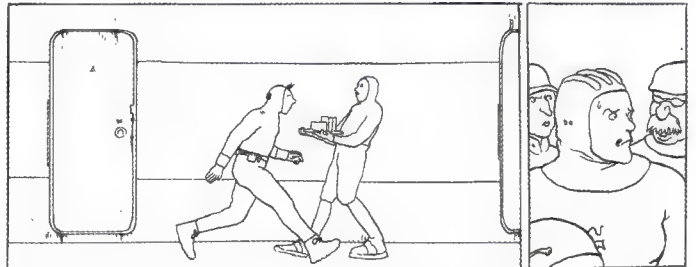
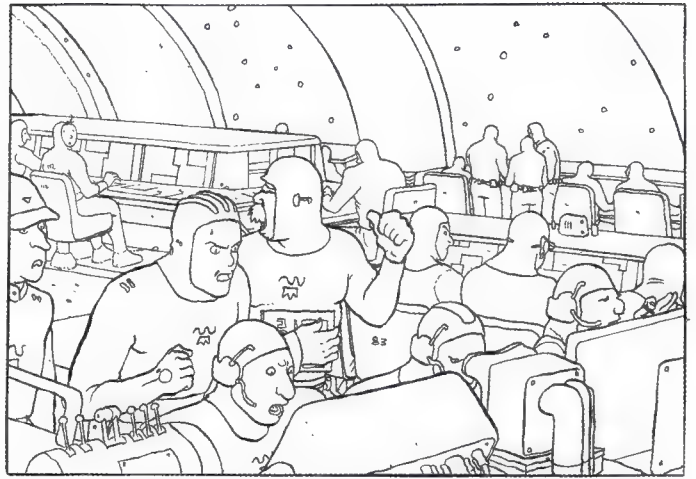
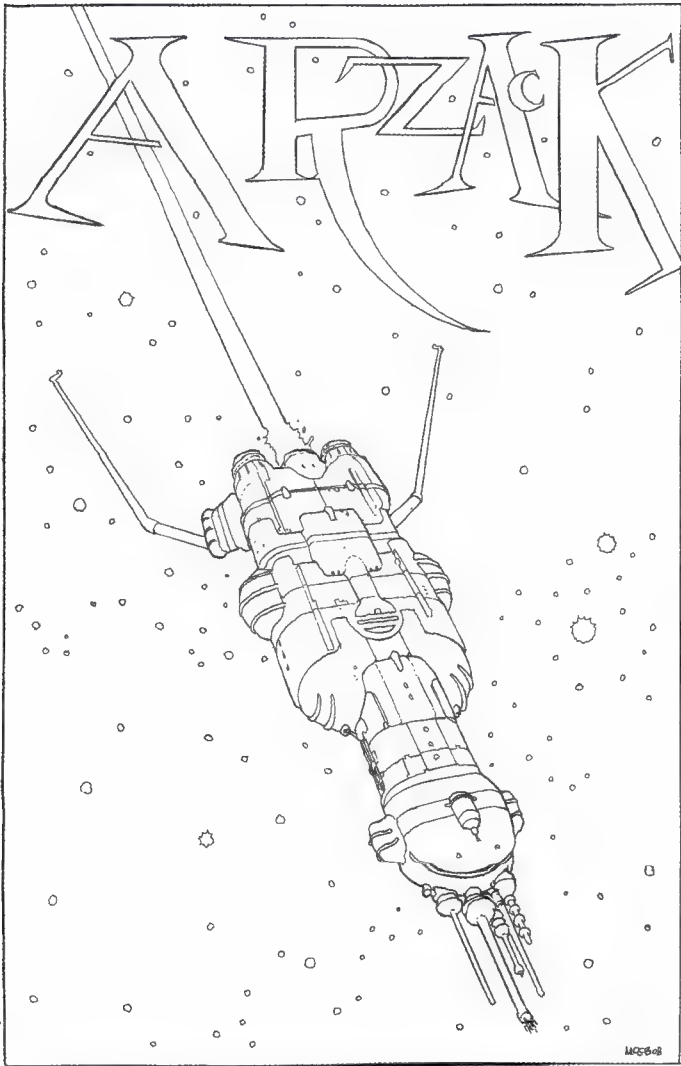
PLUS VITE!
PLUS VITE!

IMPOSSI-
BLE COM-
MANDANT!
LES TEN-
SEURS IO-
RIQUES
SONT À LA
LIMITE
DE LA
RUPTURE!











DE NOUVELLES DESTINÉES

Un texte d'extraite écrit
par Isabelle Giraud

C'est de destin dont il est vraiment question dans cet ouvrage : le destin d'une histoire à la croisée des arts, entre le cinéma et la bande dessinée, le destin d'Arzak autant dans son récit que dans notre réalité, enfin le destin d'un artiste face à lui-même.

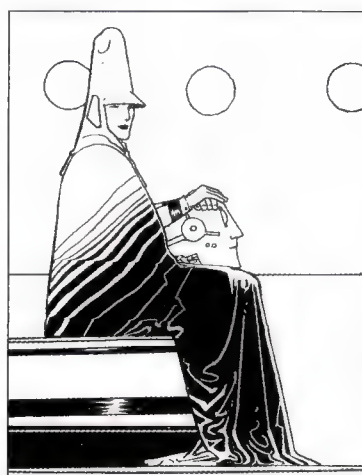
Quand Jean fut sollicité en juin 1963 par Hara-Kiri, il choisit le pseudonyme de Mœbius car il incarnait une liberté infinie tant matérielle que spirituelle. Plus tard, il pressentit qu'Arzak en serait le héros-étendard, qui transgresserait le genre dit mineur de la BD pour l'amener au rang d'art majeur — n'en déplaise à ses détracteurs... Le guerrier solitaire au chapeau conique est, sans conteste, le héros le plus personnel et intemporel de Mœbius ; celui par lequel il s'autorisera tout et réussira, en lui attribuant un statut légendaire et international, à faire passer la bande dessinée dans le monde de l'art.

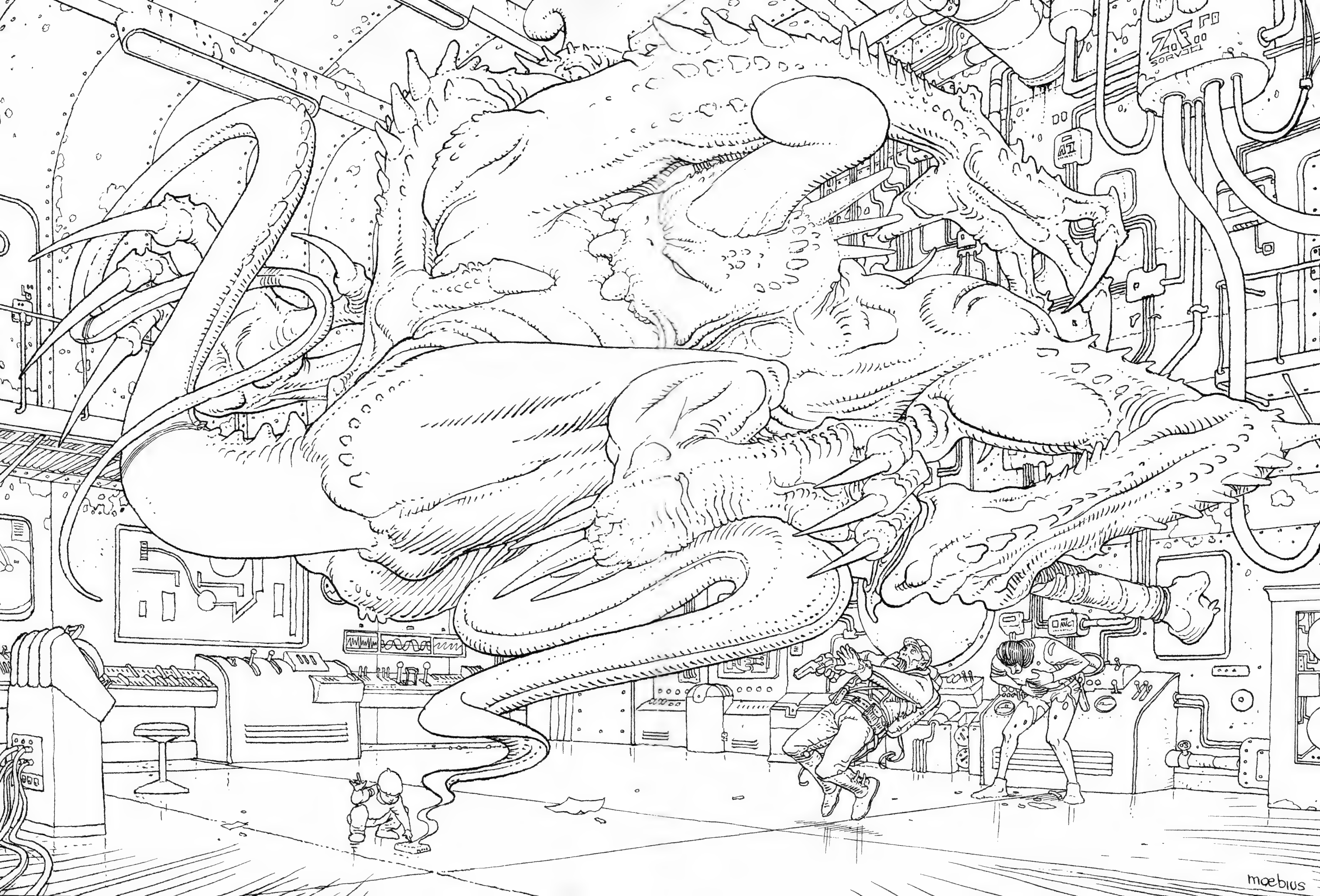
Mais, quarante ans plus tard, le héros et son ptérodelphe demandaient à revenir entre les mains des lecteurs, sous une nouvelle forme peut-être... À cette époque, la nécessité pour Jean de reprendre le contrôle de son art s'impose, d'autant qu'elle coïncide avec un affaiblissement physique. Révéler l'essence même de son personnage devient impératif. Cela conduit le créateur à prendre d'autant plus soin de sa créature, quitte à décliner les propositions d'adaptations qui ne lui conviennent pas. Un premier scénario, conçu au départ pour le cinéma, devint un espoir languissant s'étalant sur plusieurs années. En effet, ce projet cinématographique initialement imaginé pour le Japon fit l'objet d'une seconde adaptation proposée au réalisateur Ridley Scott. Cependant, lorsque ce dernier voulut modifier le sens de l'histoire, Mœbius déclina ses suggestions et, confronté au désir urgent de finaliser le renouveau d'Arzak, il préféra concrétiser sa vision dans cette ultime BD. Lorsqu'il s'attelle en 2008 au dessin d'Arzak *l'Arpenteur*, Mœbius dessine

d'abord à la ligne claire sur des petits formats, puis retravaille le trait à la tablette graphique — parfois redessinant des planches entières — pour finir par une mise en couleur intense, débordant des cases pour investir la page. Le space-opéra cosmique fut d'abord publié en 2009 sous la forme d'un tirage de tête (*Destination Tassili*, tome 1) en niveaux de gris, sans bulles, en référence aux premières histoires muettes, avec un texte apposé face à l'image. Puis, en 2010, la BD telle qu'elle avait été conçue sortit dans un grand format, en couleur, bulles réintégrées, et sous le titre d'Arzak *l'Arpenteur*.

Clôture la promotion de cet album par une exposition, Mœbius choisit de redessiner sur papier quelques planches issues de moments clés. Ce fut pour lui l'occasion de perfectionner la couleur à l'encre et de retrouver le plaisir de dessiner Arzak au pinceau et à la plume. Il prit alors la décision de revenir aux originaux grands formats pour la suite de l'histoire... Il n'eut pas besoin de story-board ou de découpage intermédiaire : il passa directement au dessin des planches, tant l'histoire le hantait. Et c'est bien les trente premières planches qui vous sont présentées pour ce début dessiné du tome 2.

La suite restera énigmatique... Ou presque ! Les recherches écrites de l'auteur révèlent des directions possibles, des vérités alternatives. Au fil des versions, des notes ici et là, l'intrigue s'est un peu modifiée, les protagonistes ont parfois changé de forme ou de nom. Ainsi, nous n'aurons pas tout à fait la version définitive de cette suite et fin mais, et c'est d'autant plus mœbiusien, nous pouvons très bien recouper les informations, imaginer, visualiser... Pour l'heure, ce travail nous est un peu transmis comme *Arzach* à son origine, une histoire sans paroles, dont les mots murmurent entre les cases, et dont les traits nous transportent.







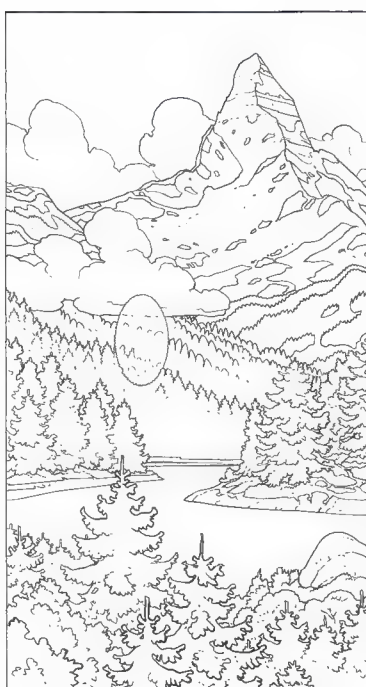
ARZAK

DESTINATION TASSILI

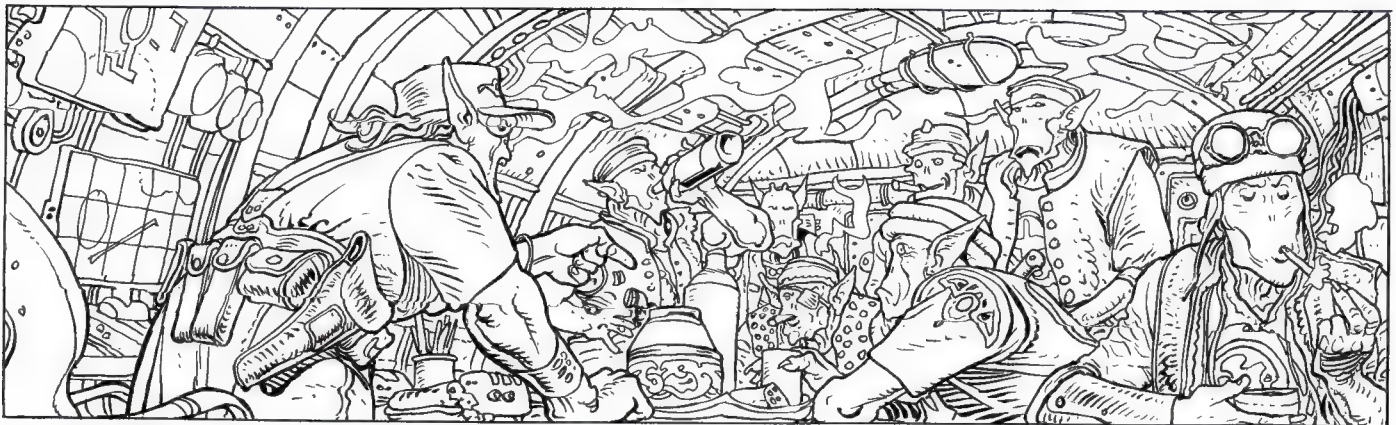
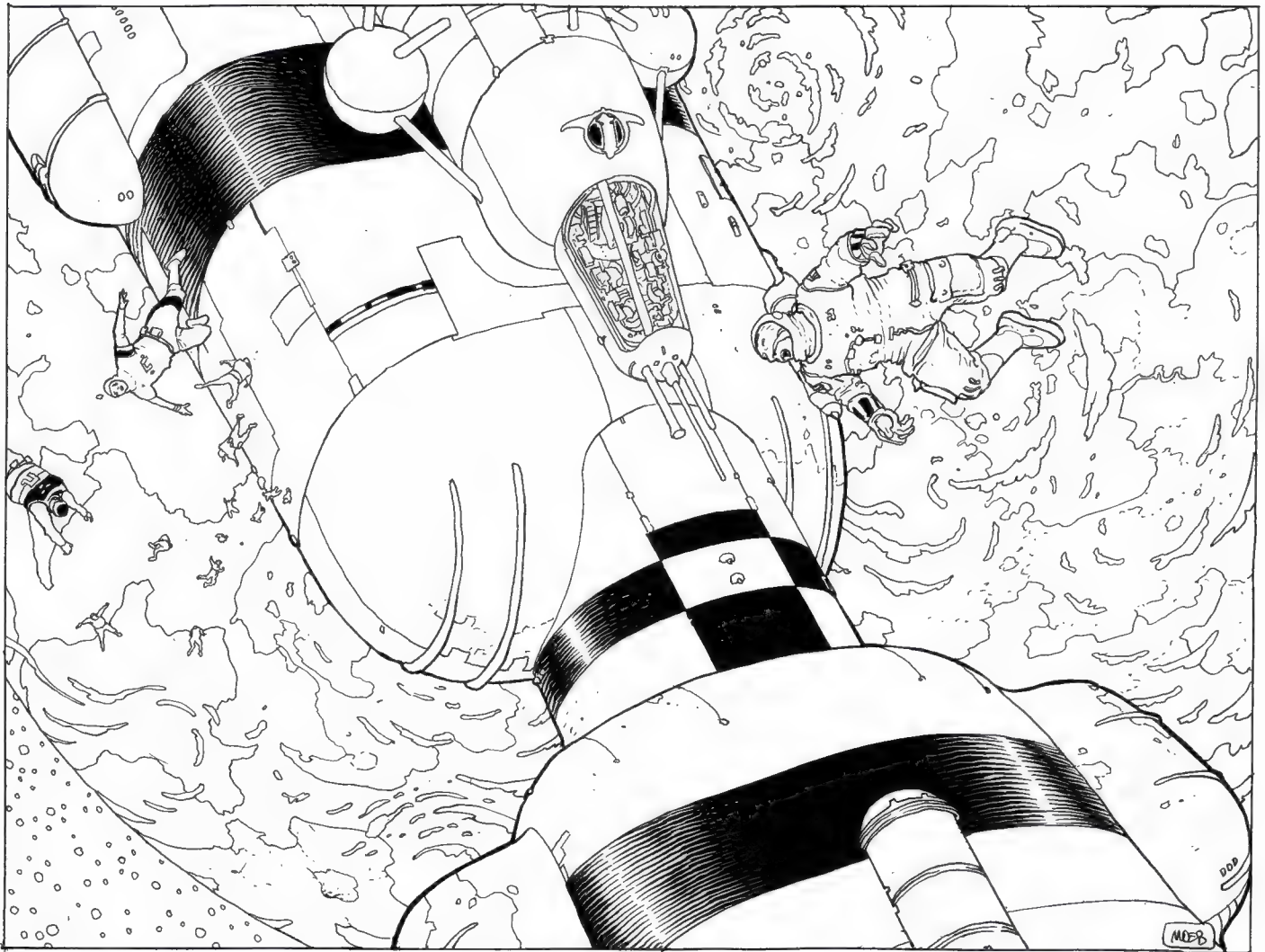


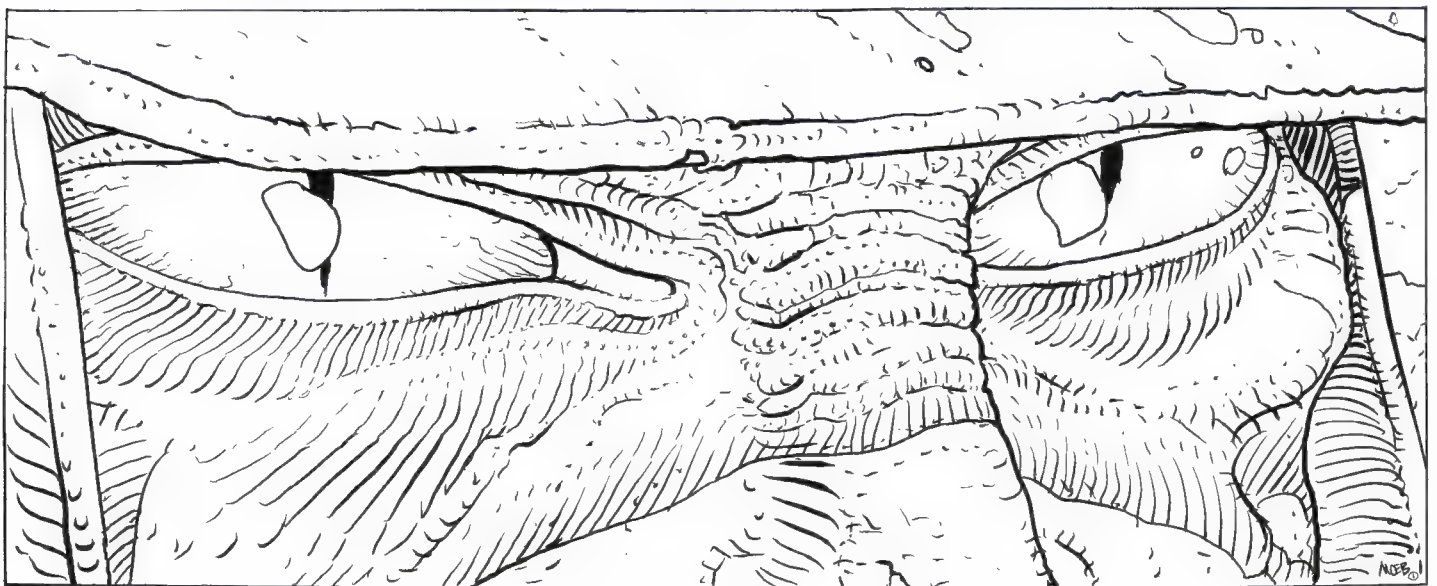
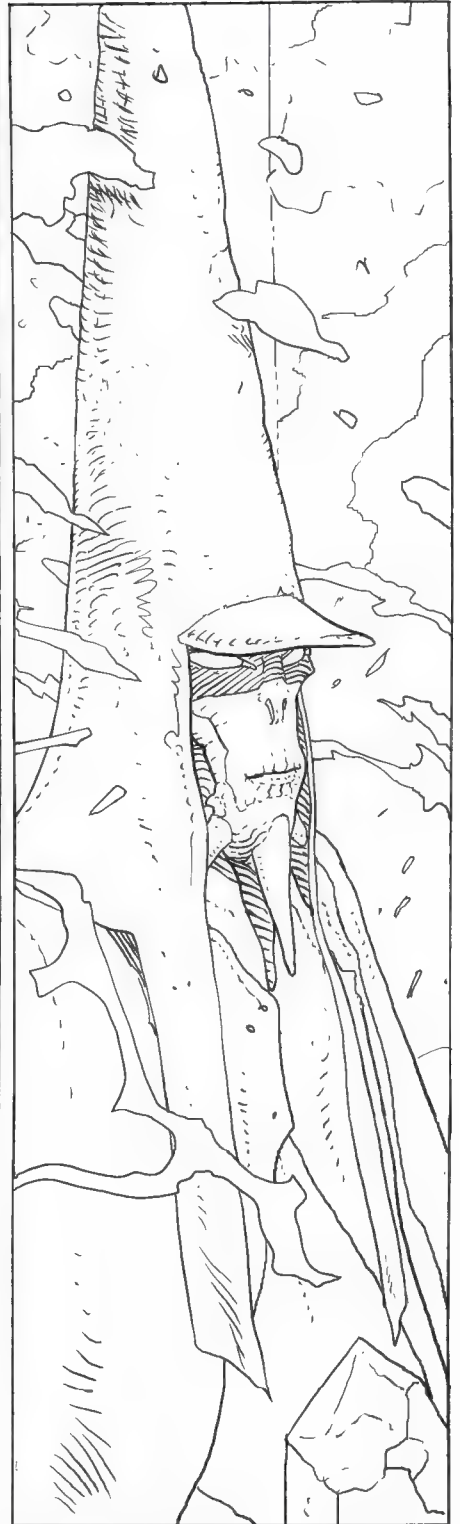
Tome 2

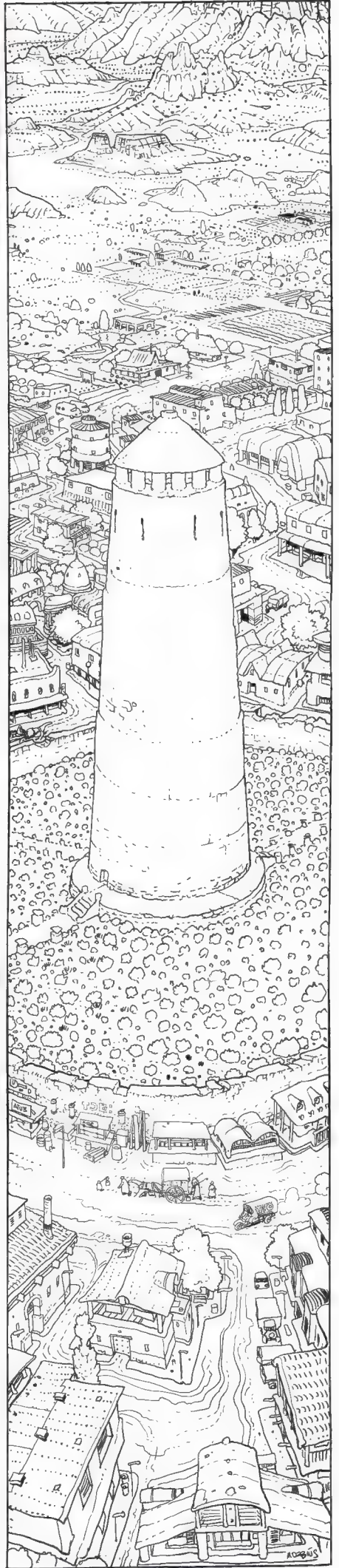
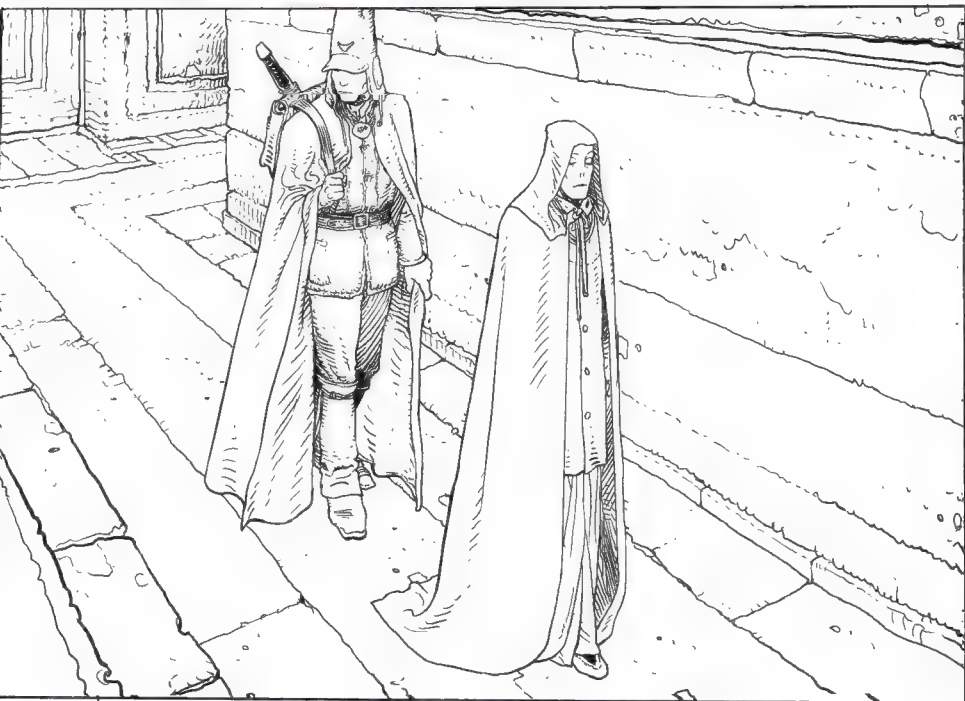
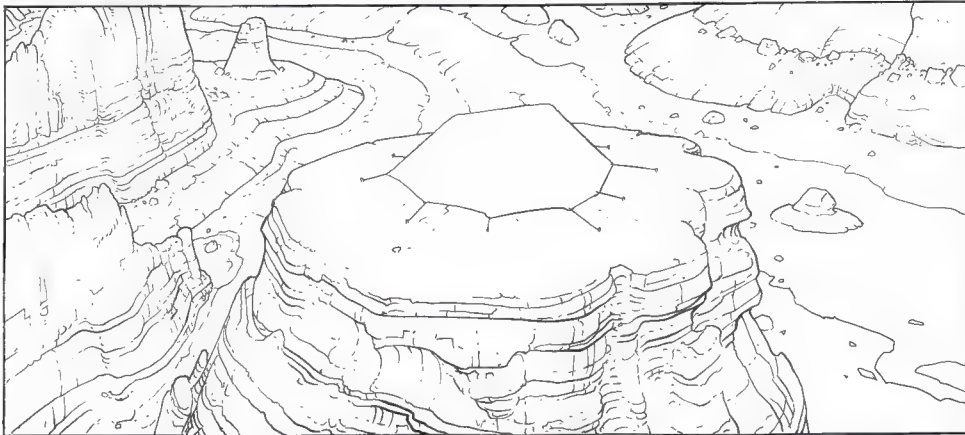
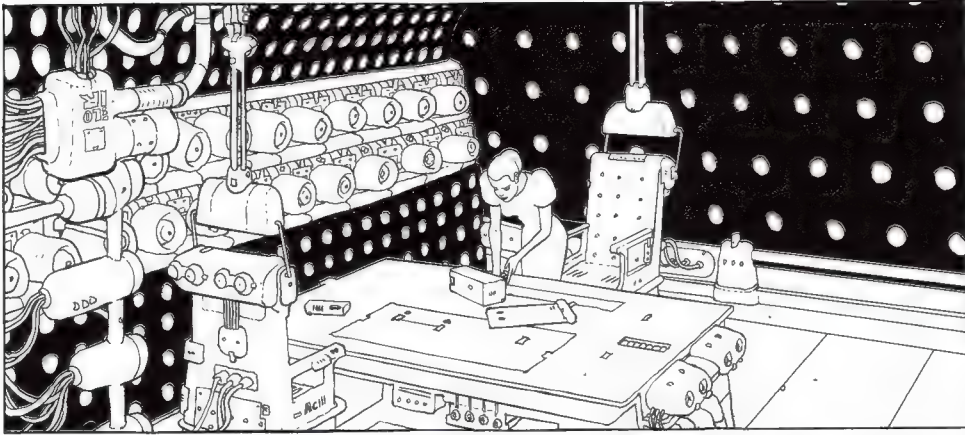
LA MOLÉCULE
D'IMMORTALITÉ

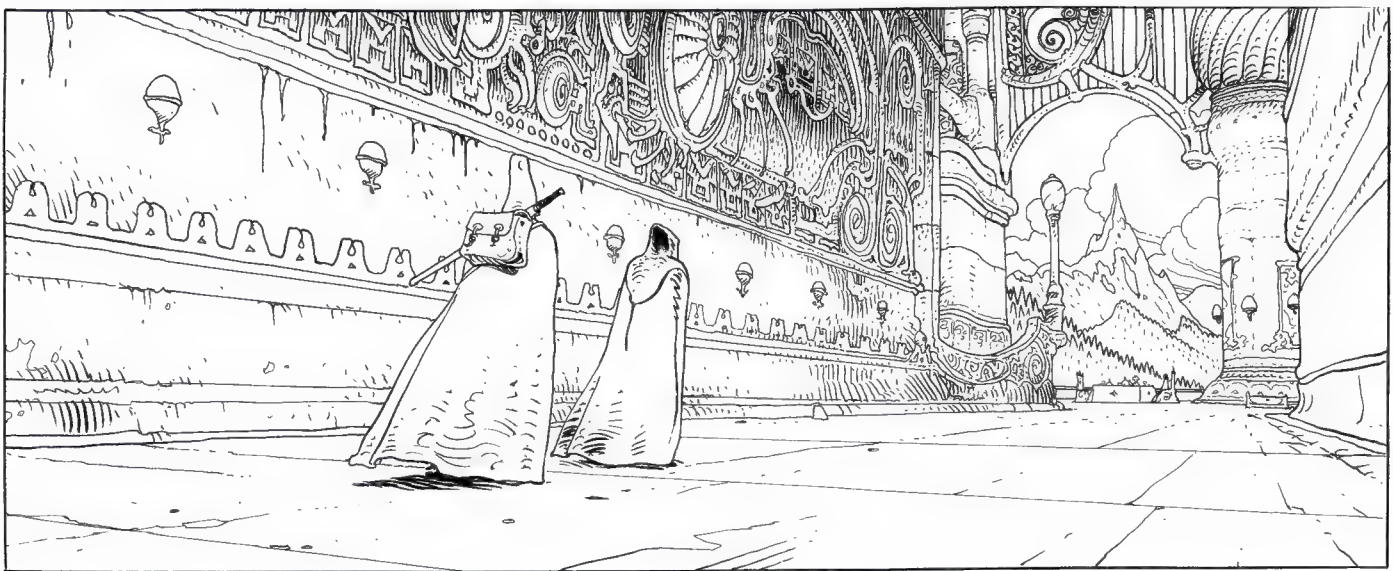
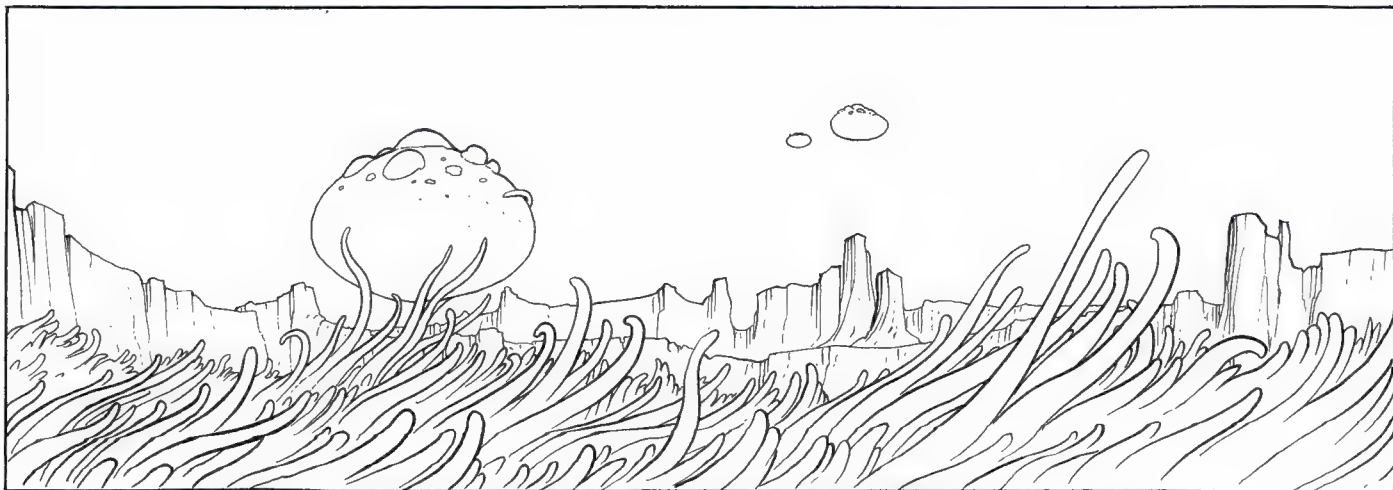


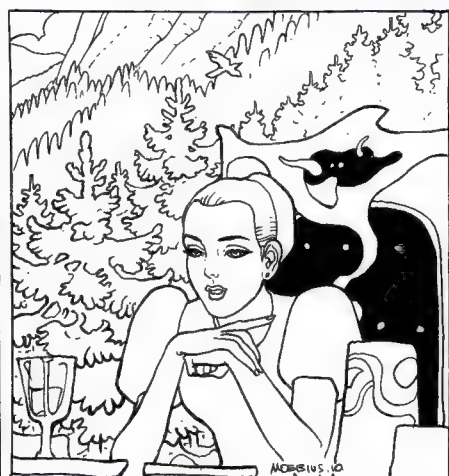
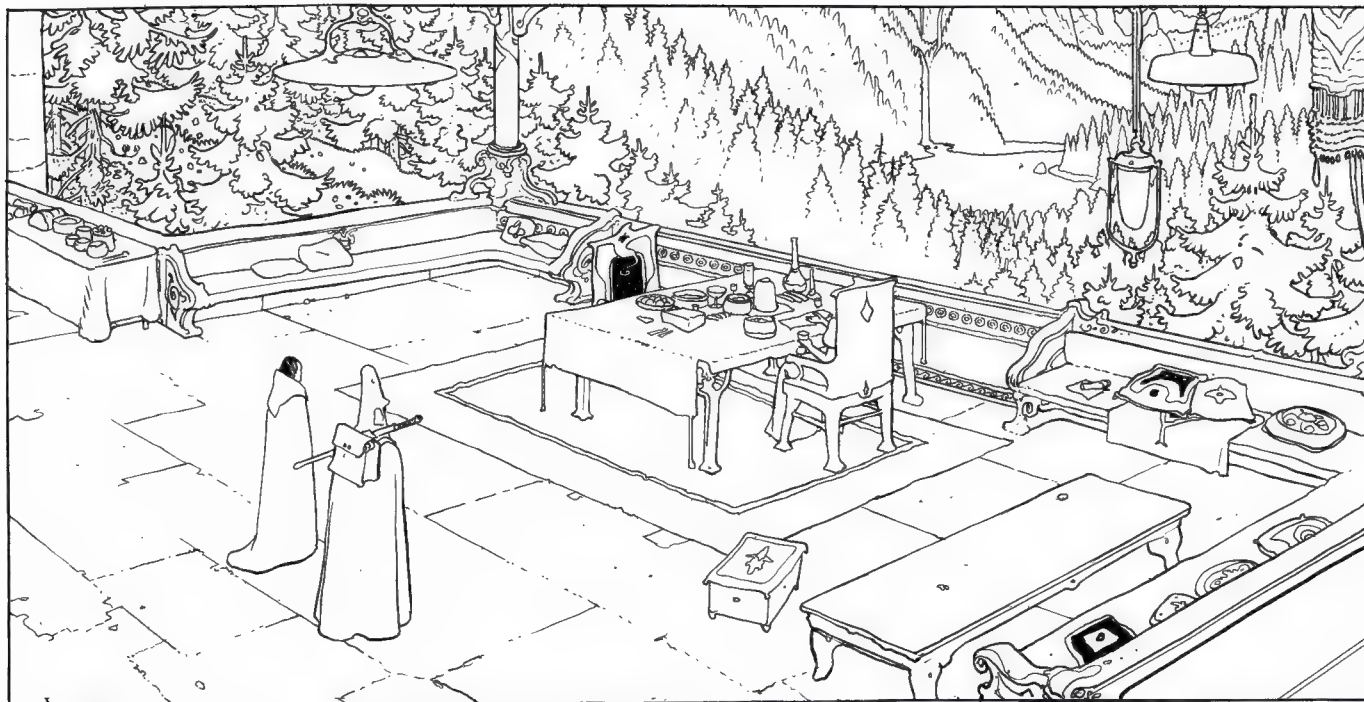
MOEBIUS

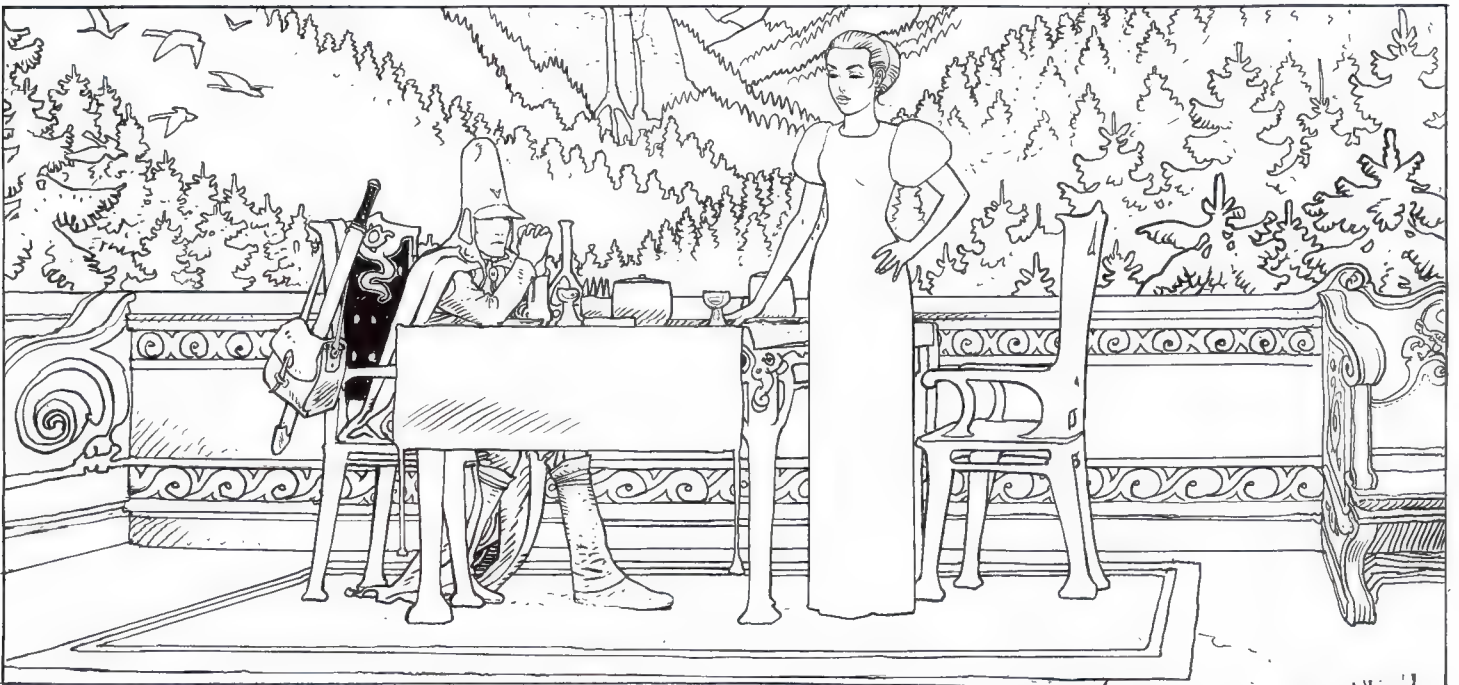
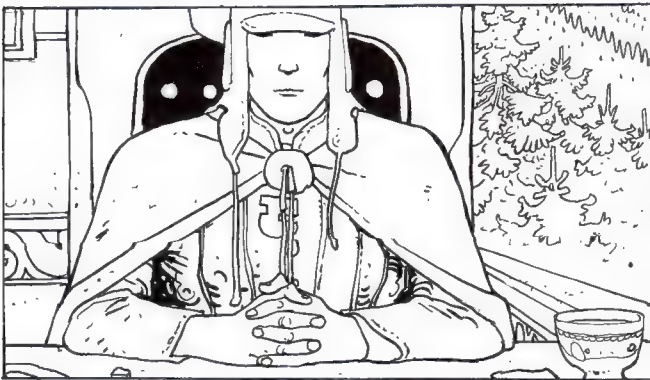


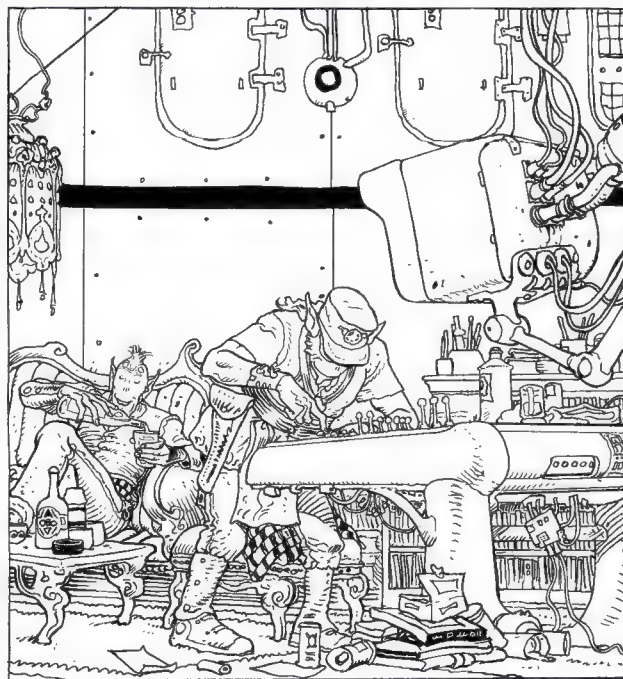
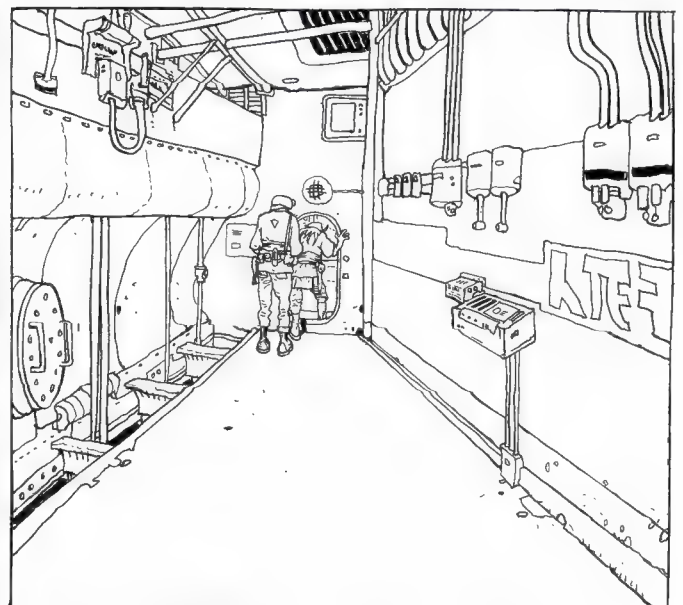
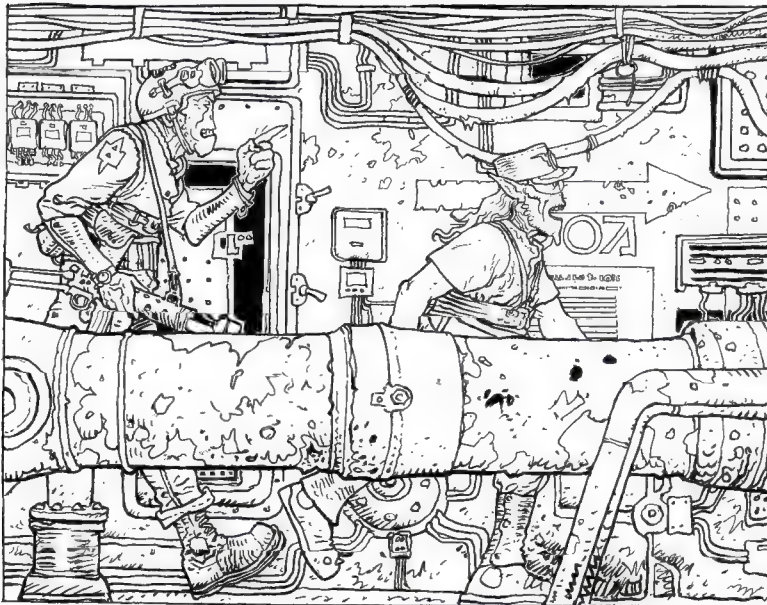
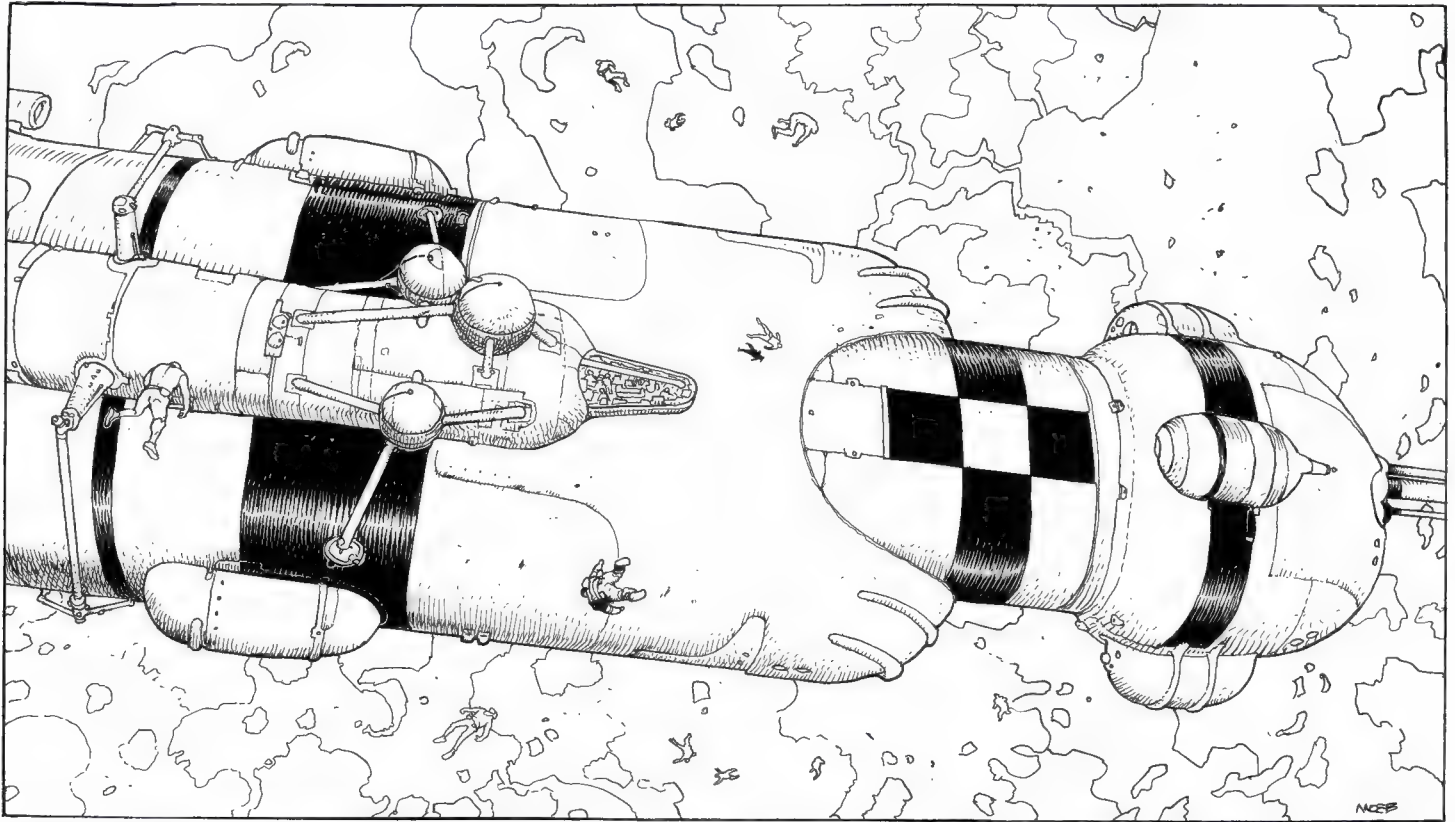


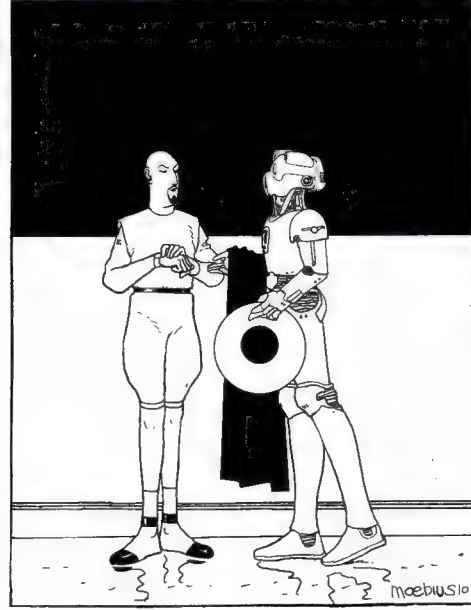
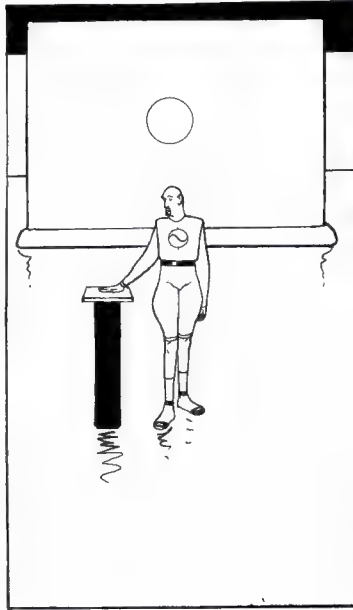
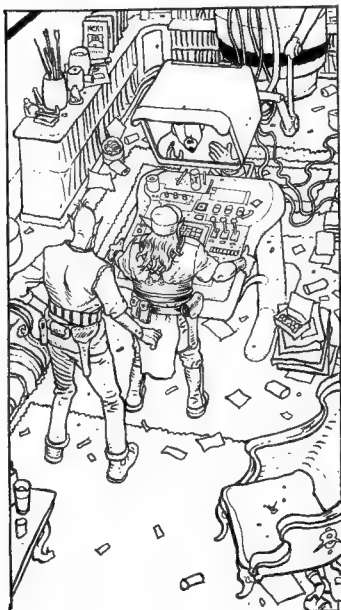
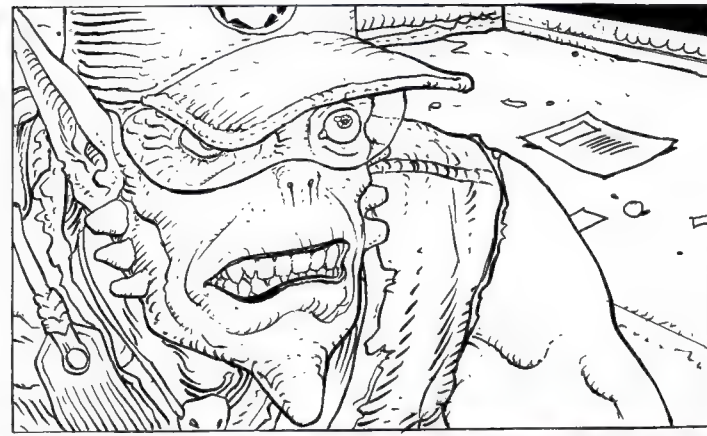
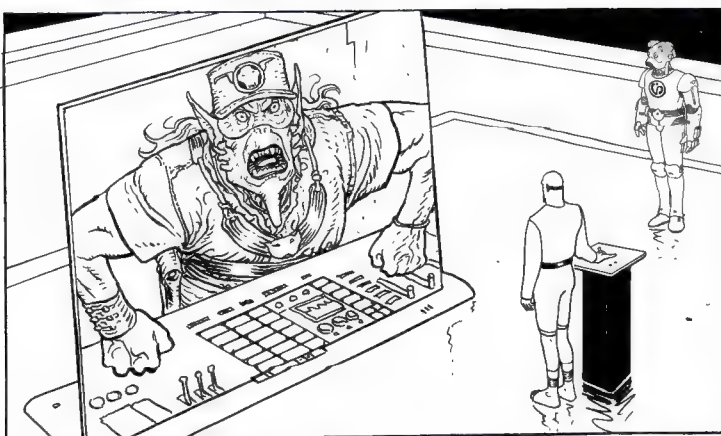
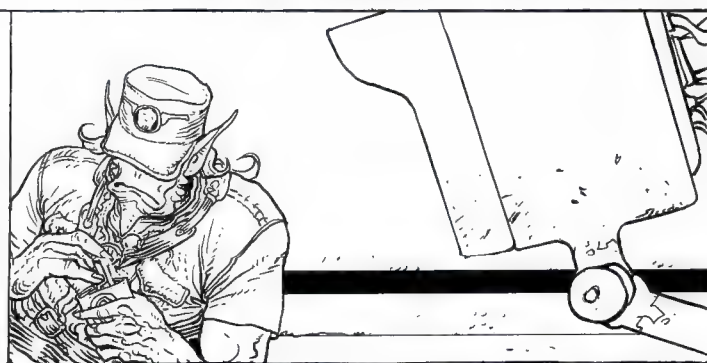
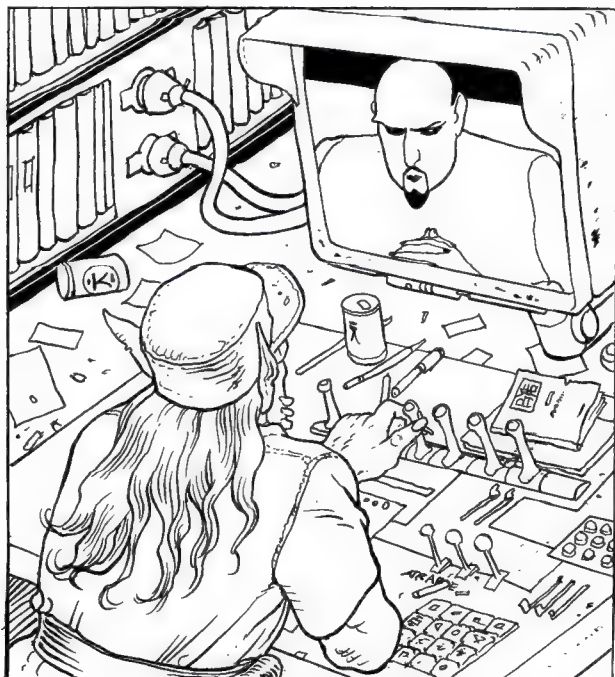


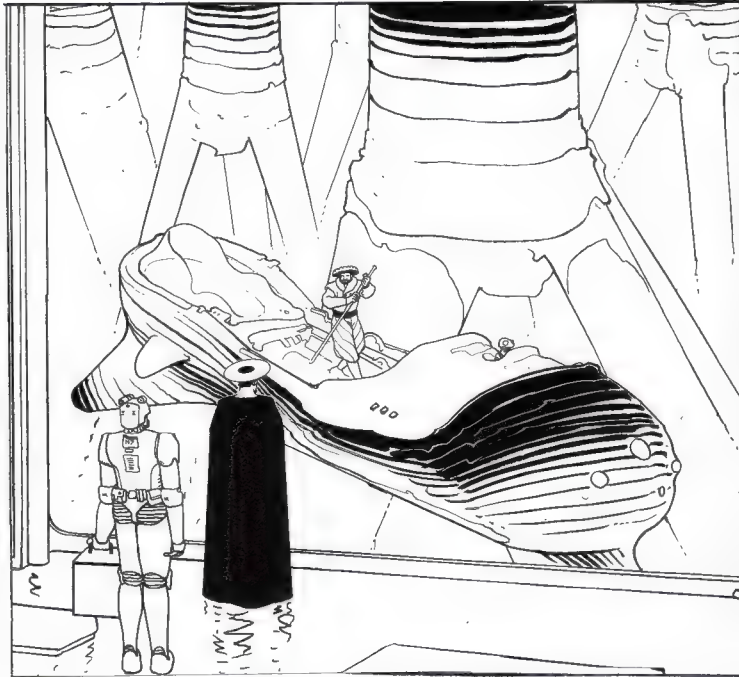
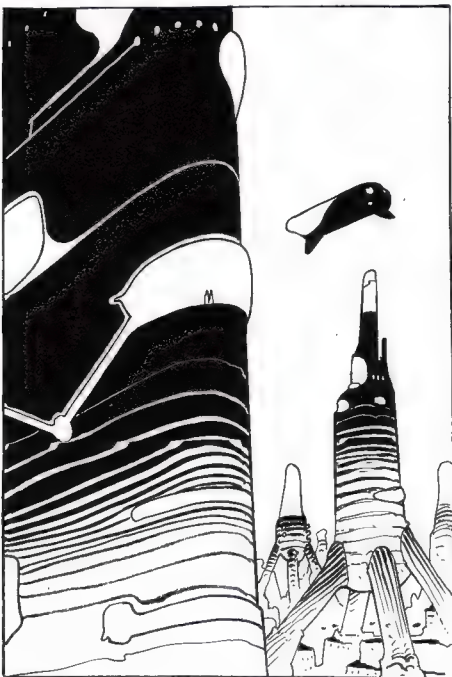
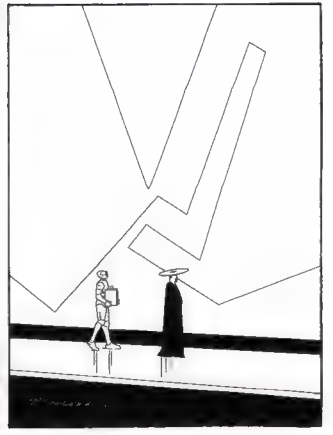
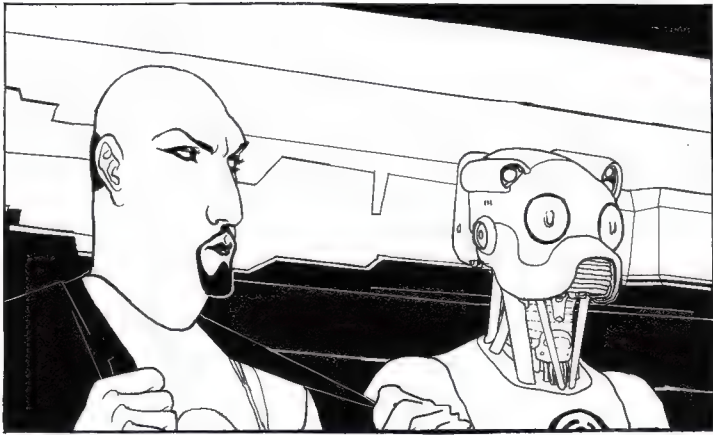


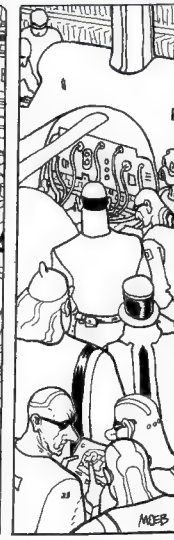
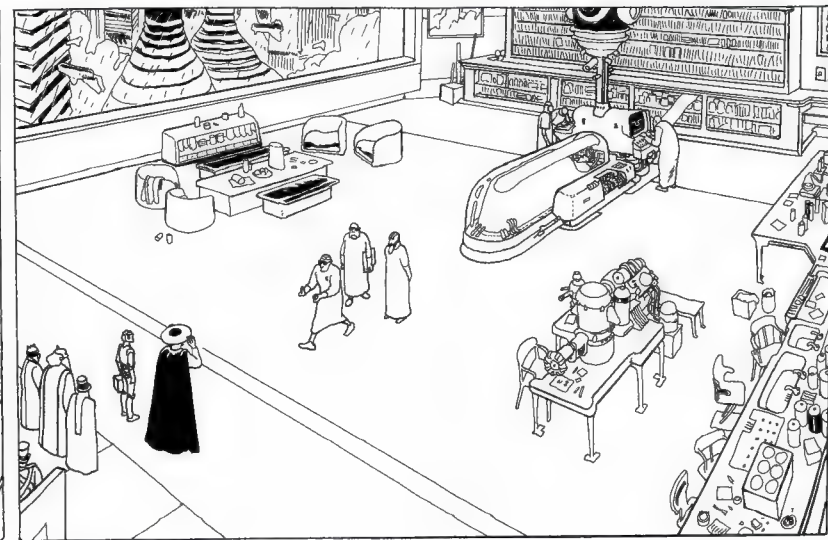
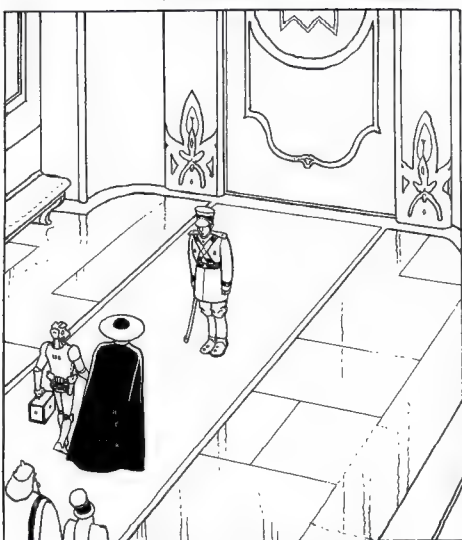
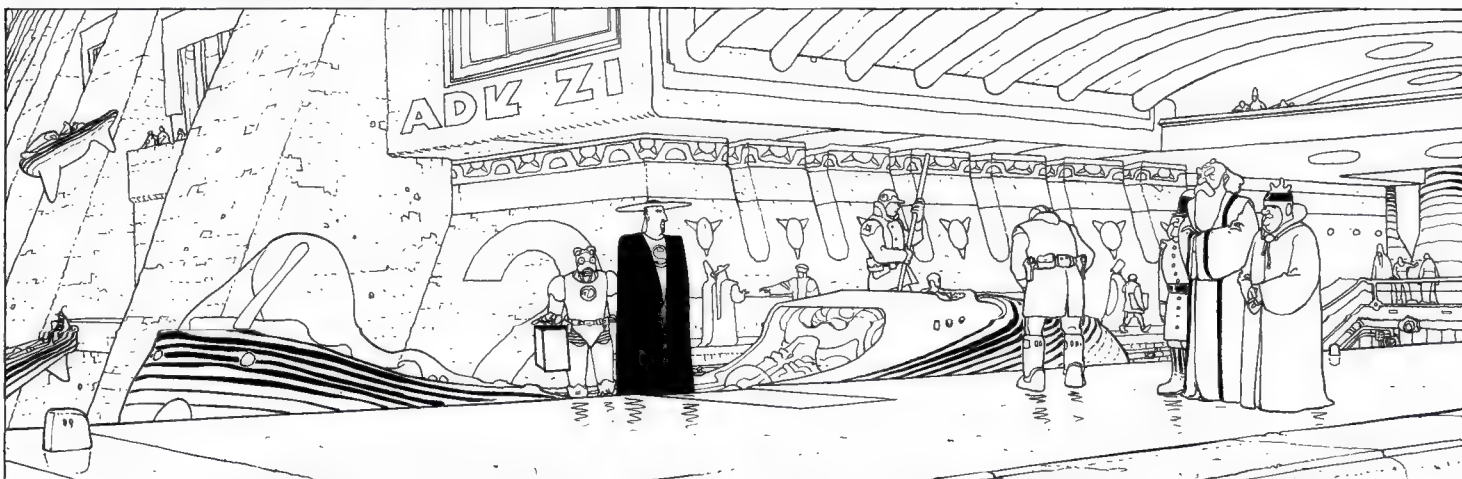
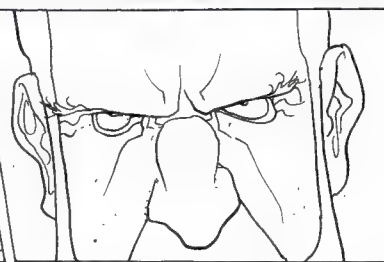
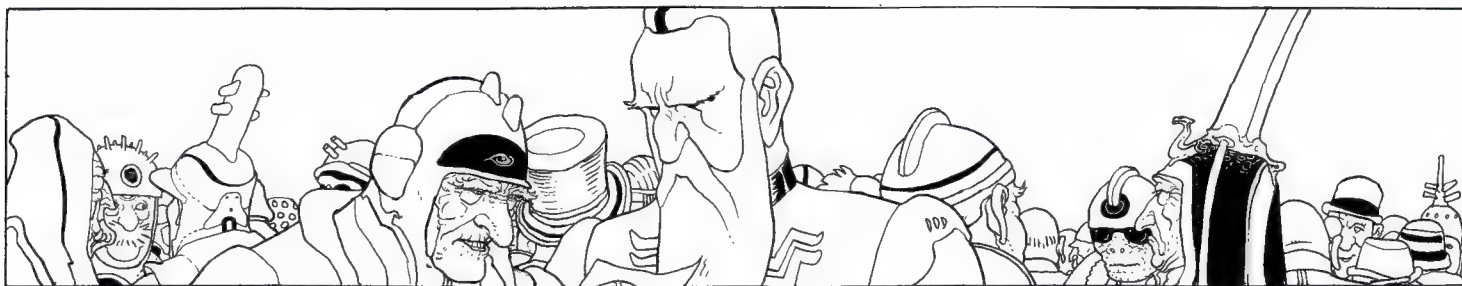


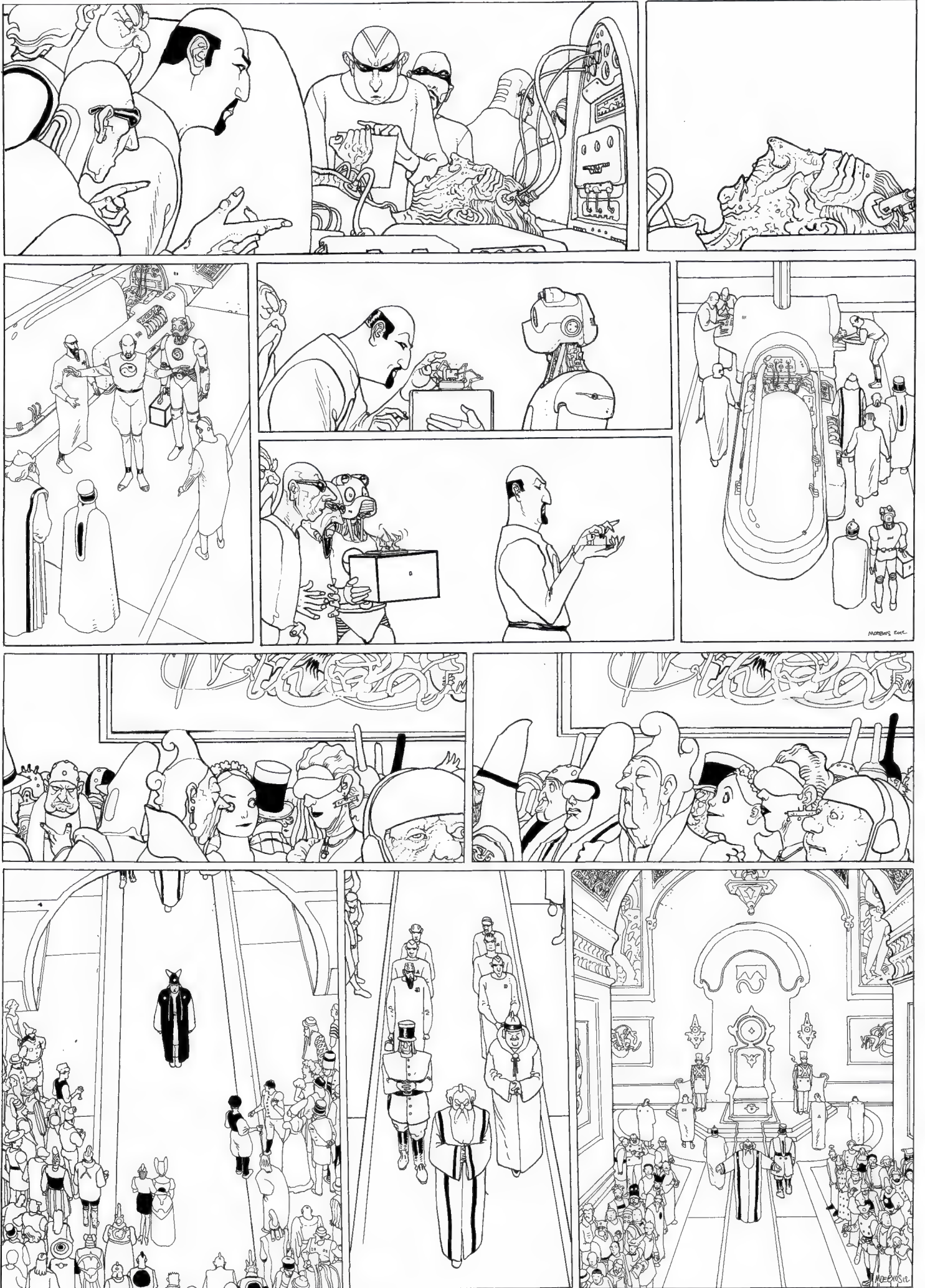


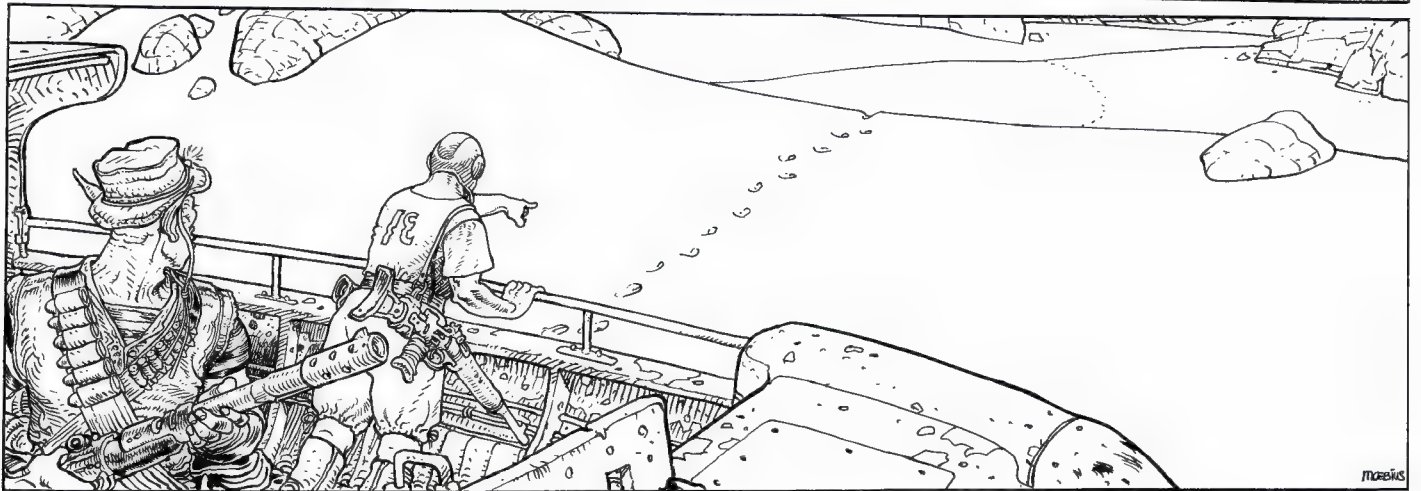
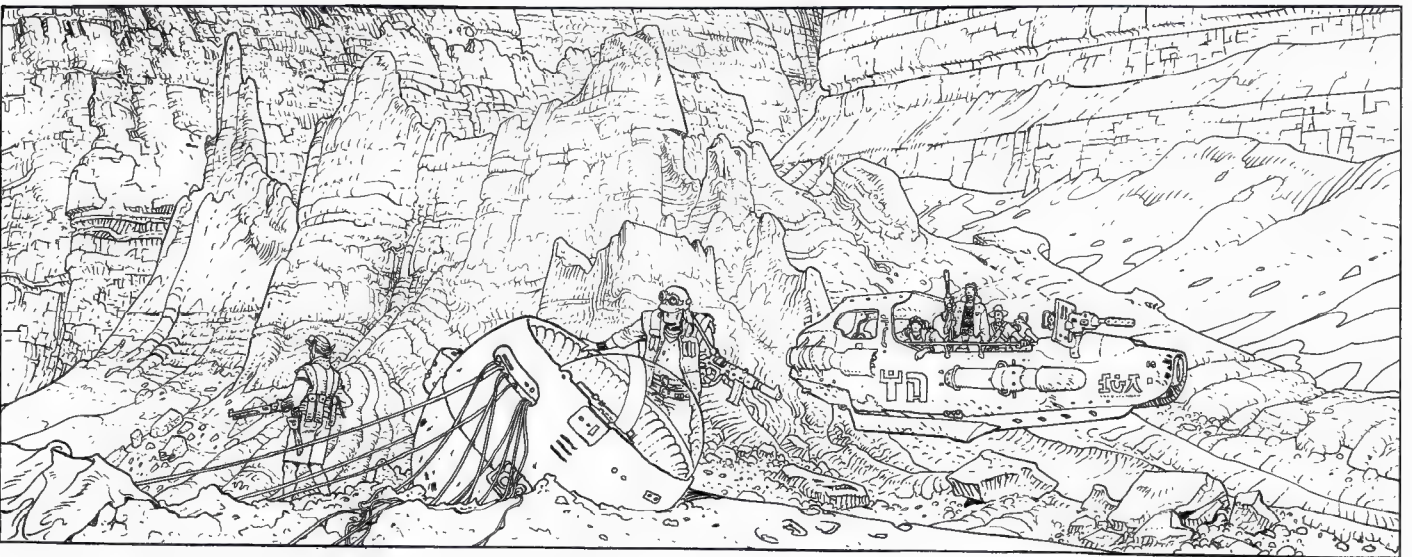
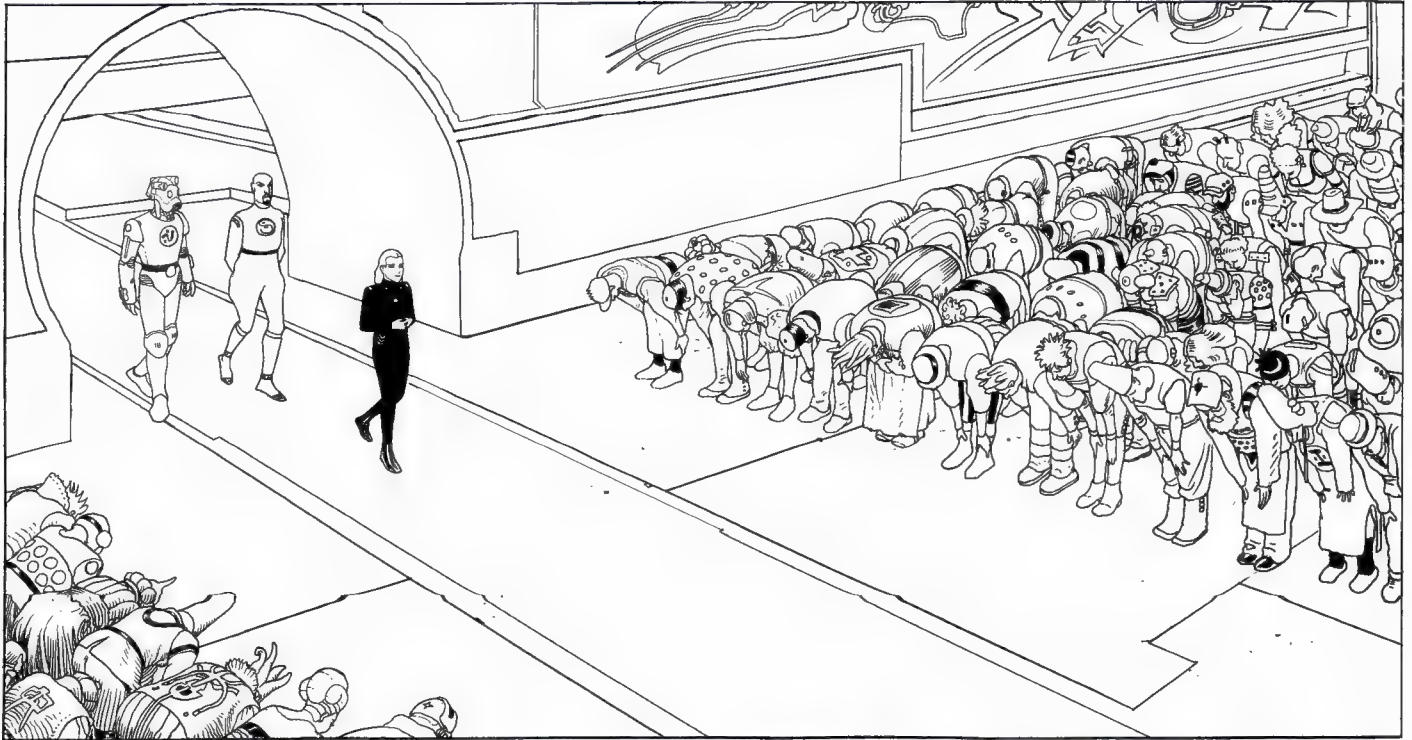
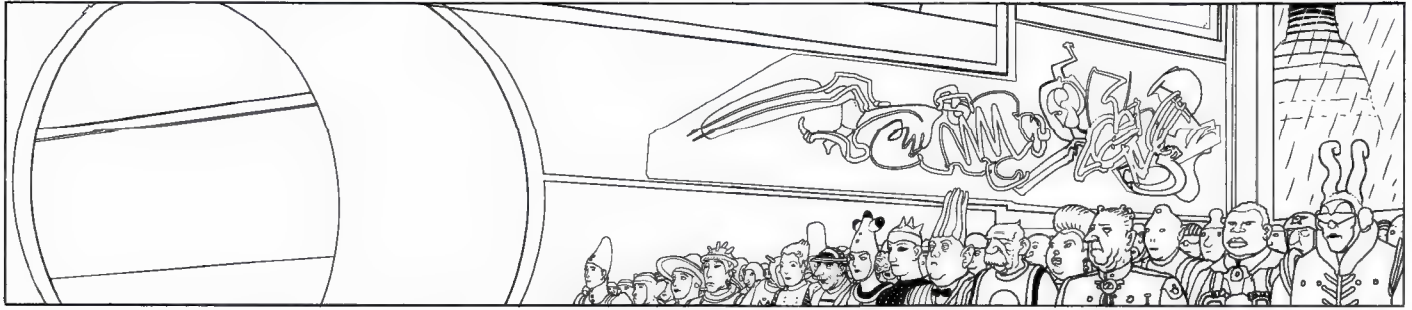


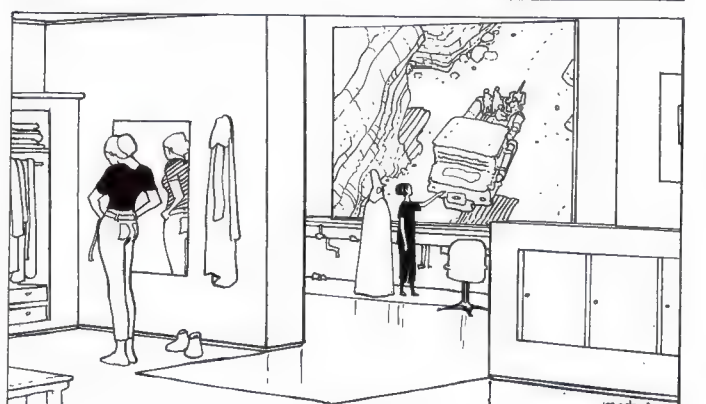
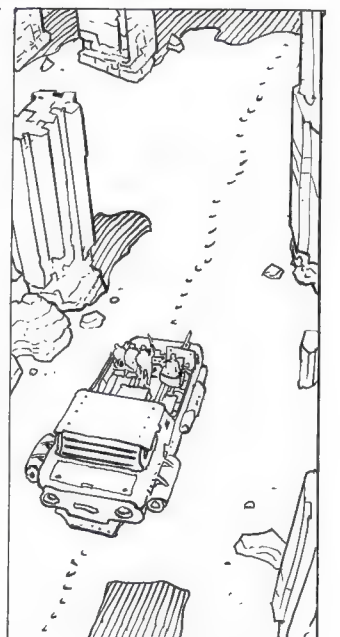
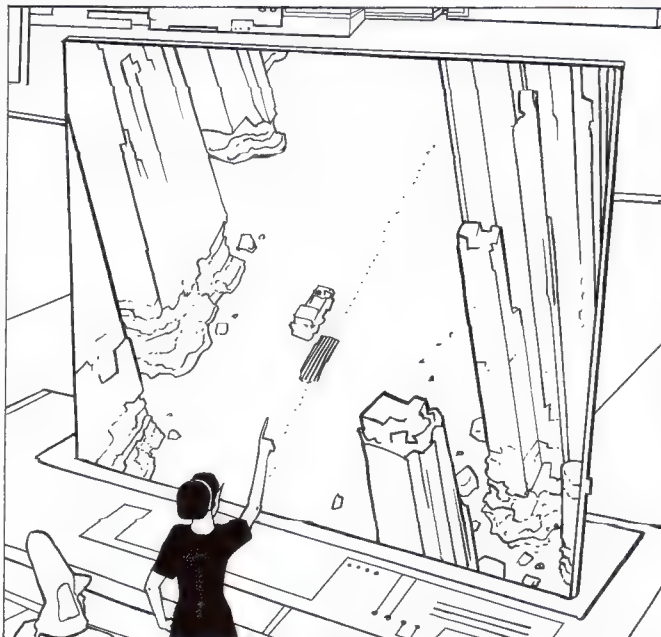
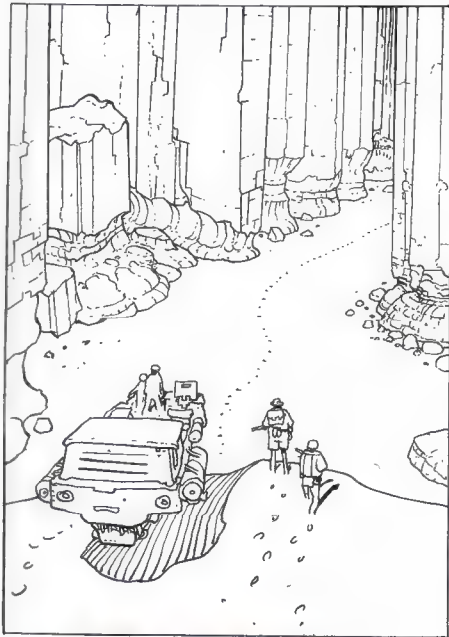
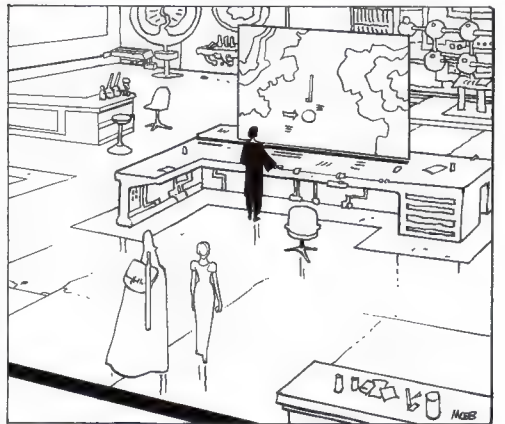
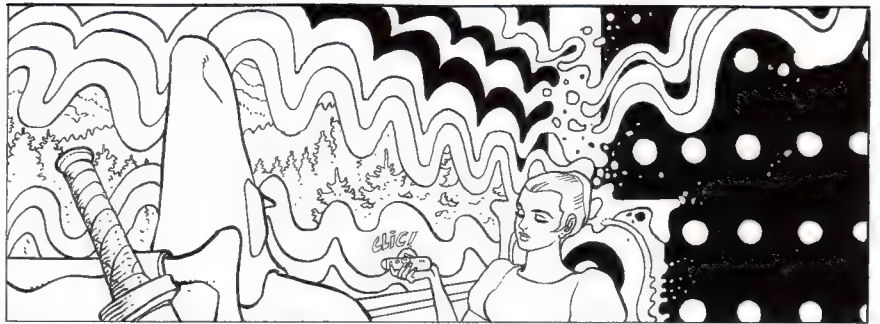
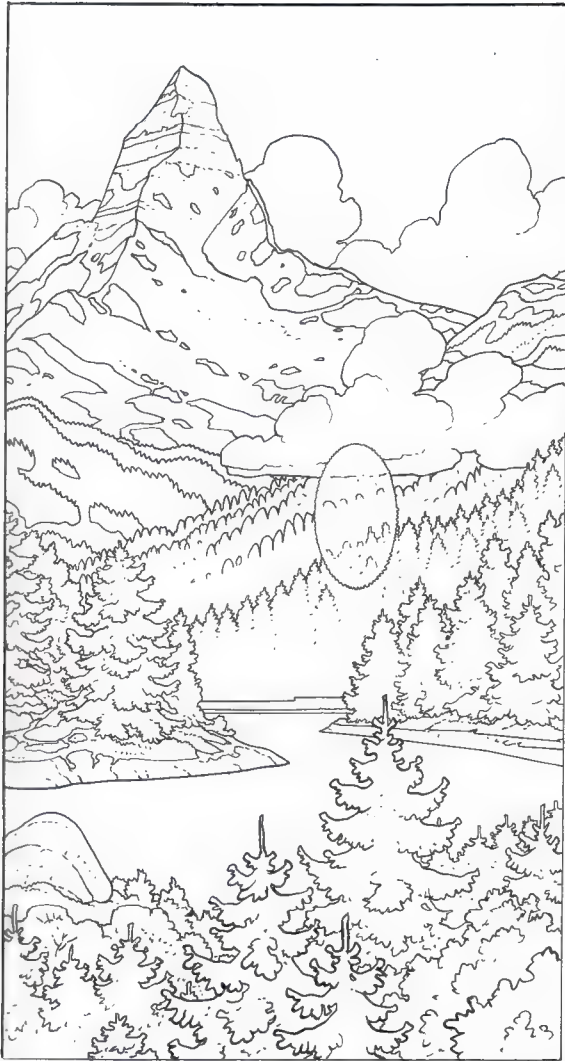


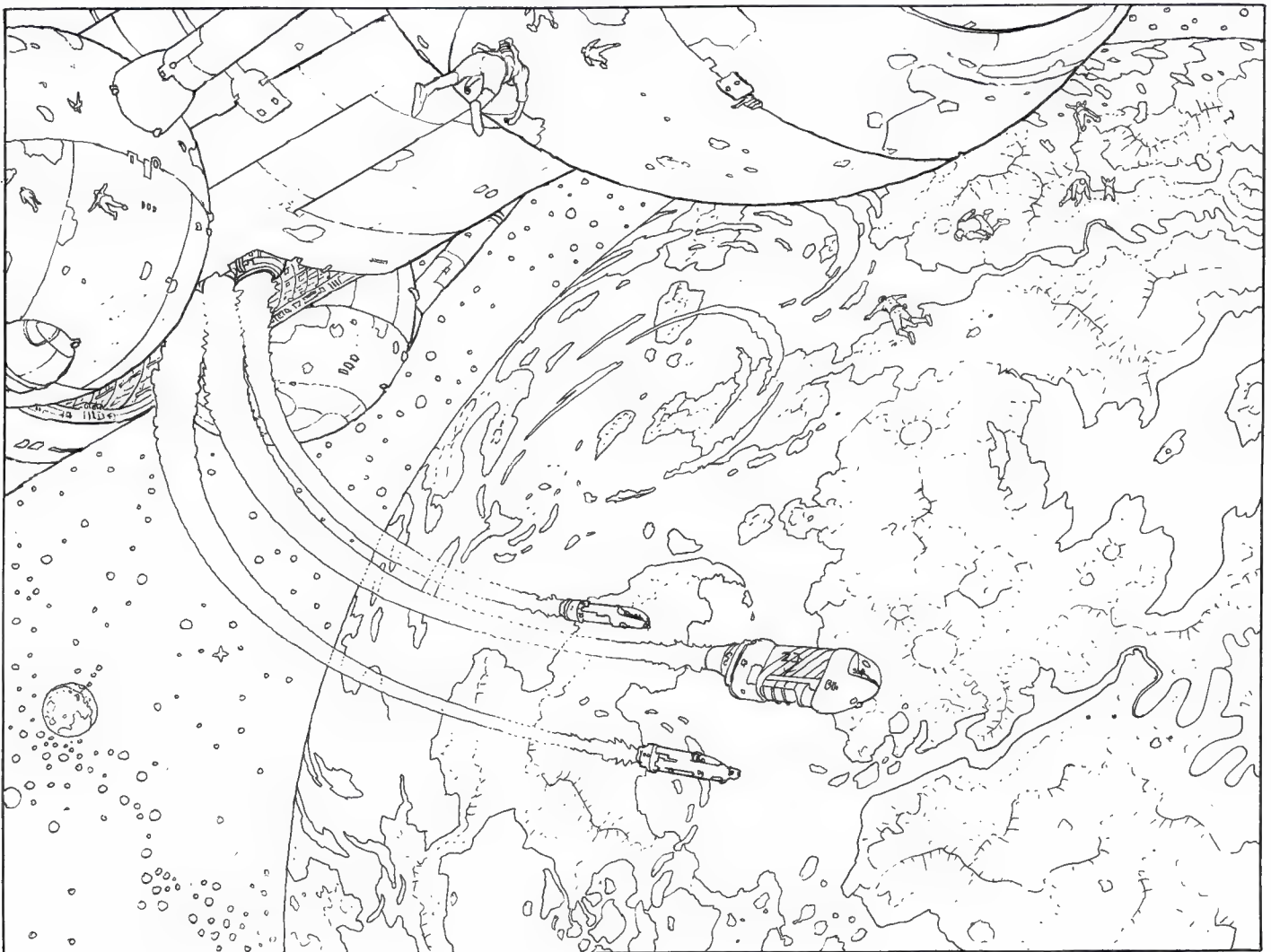
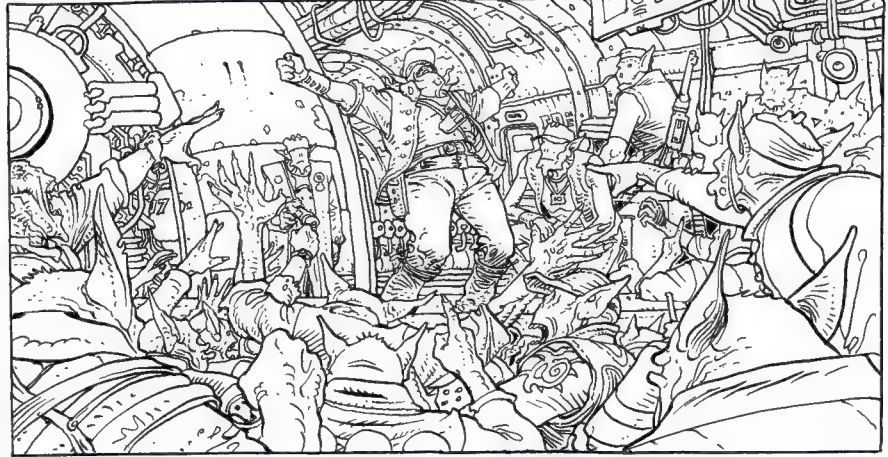
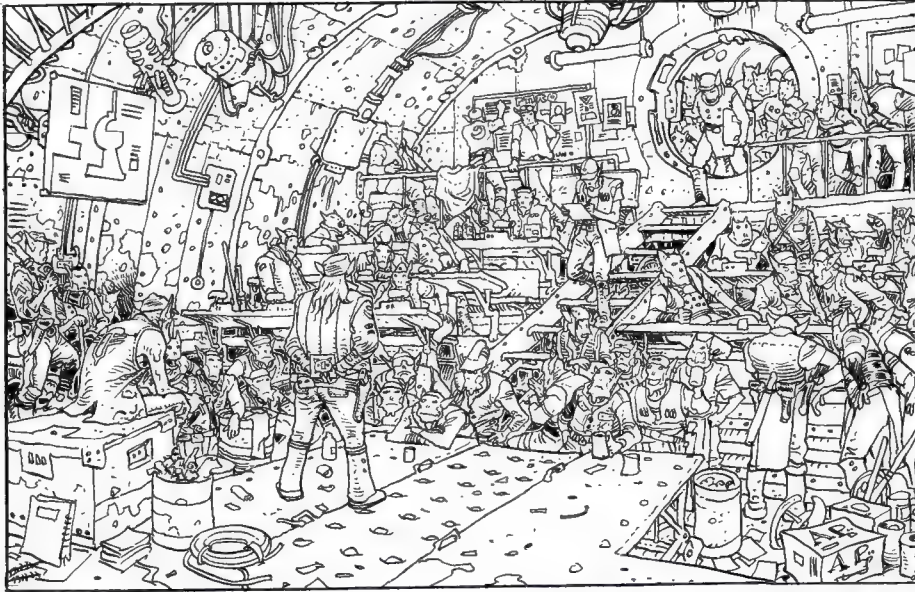


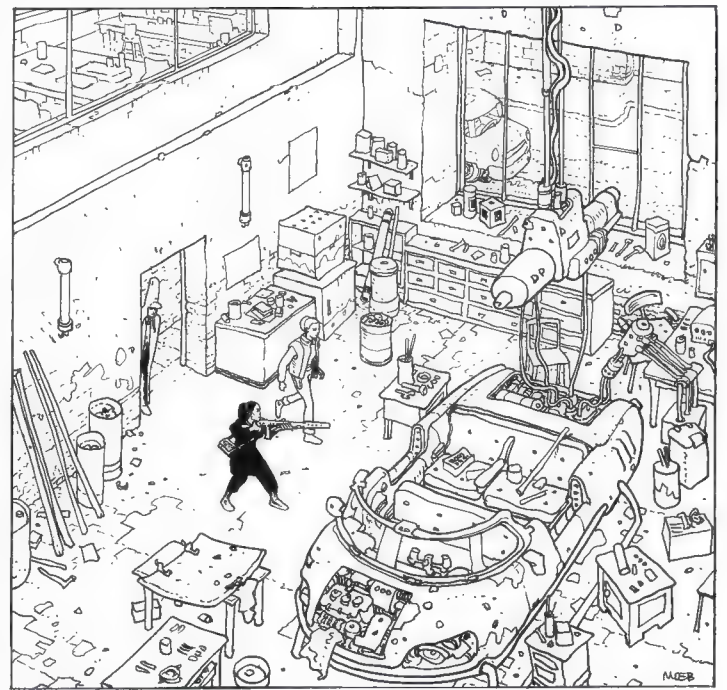
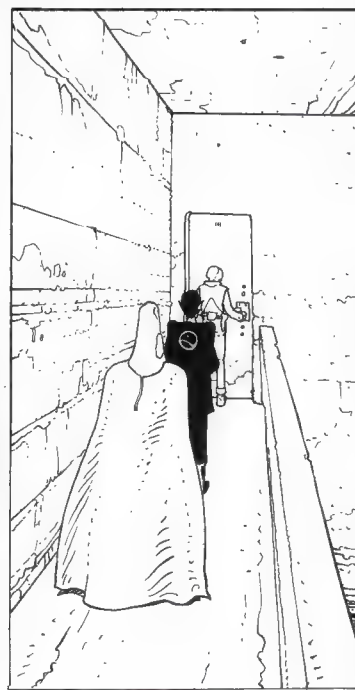
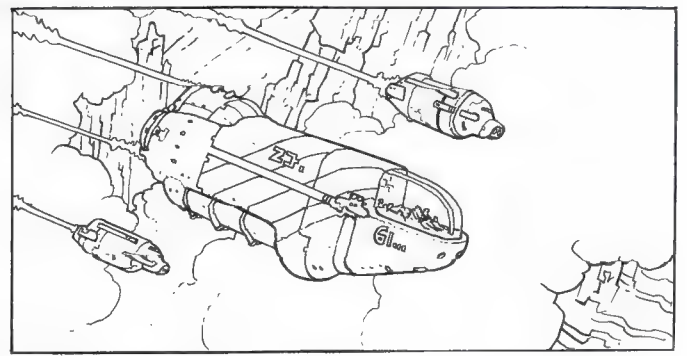
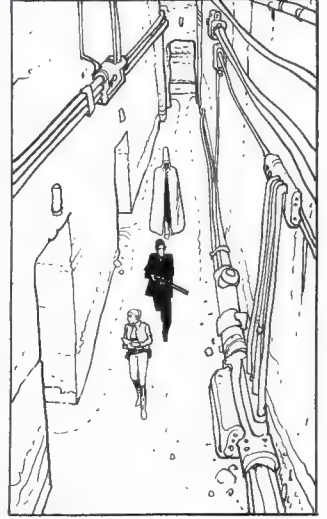
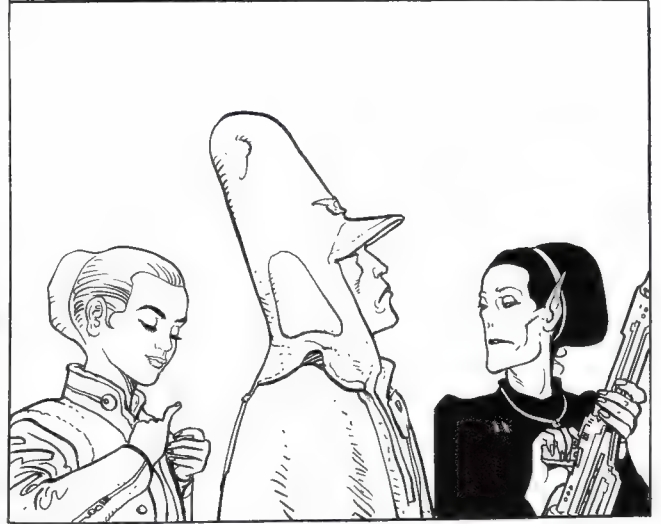
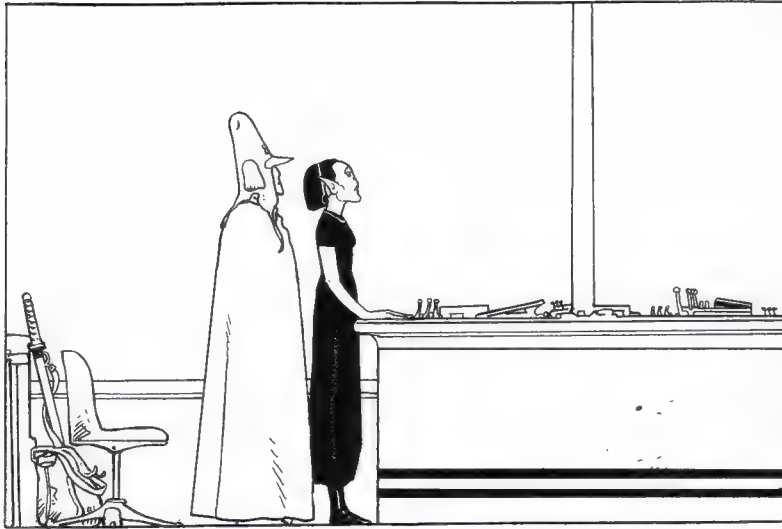


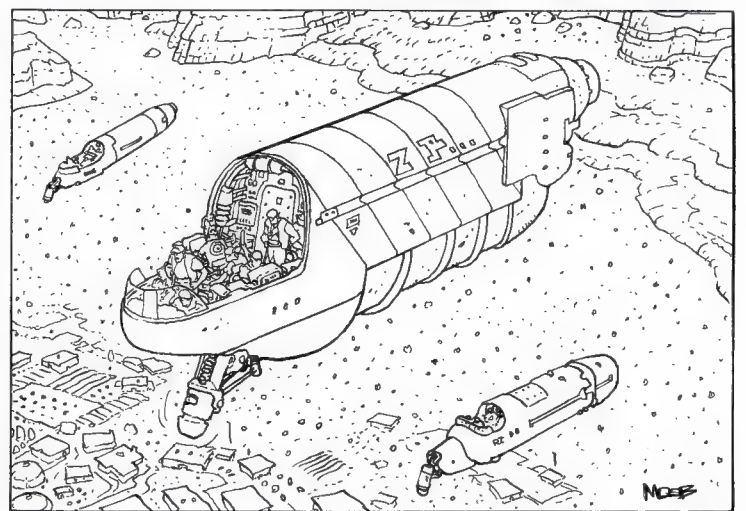
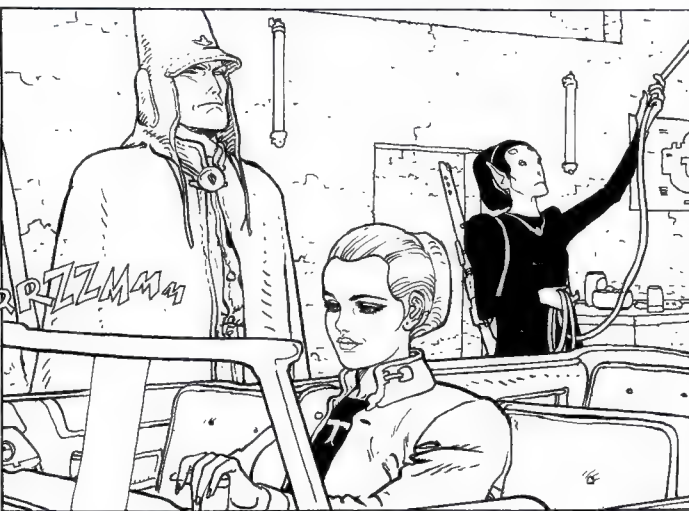
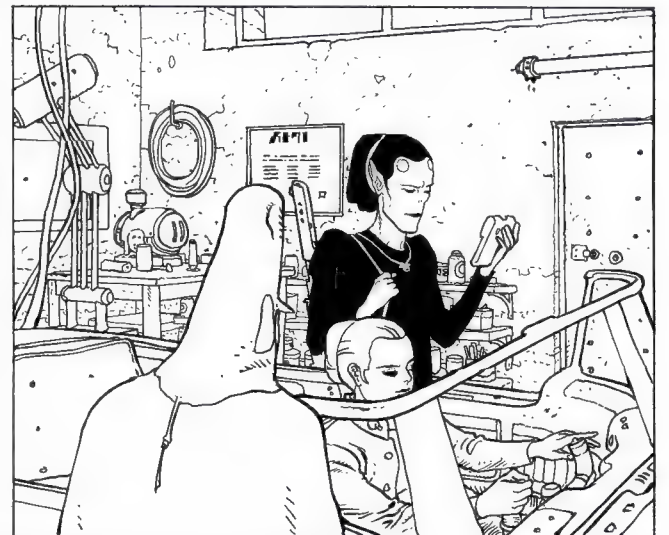
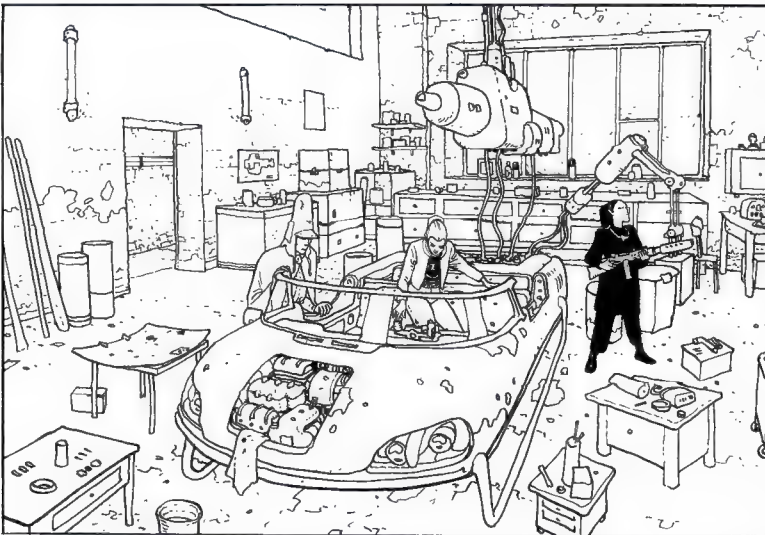
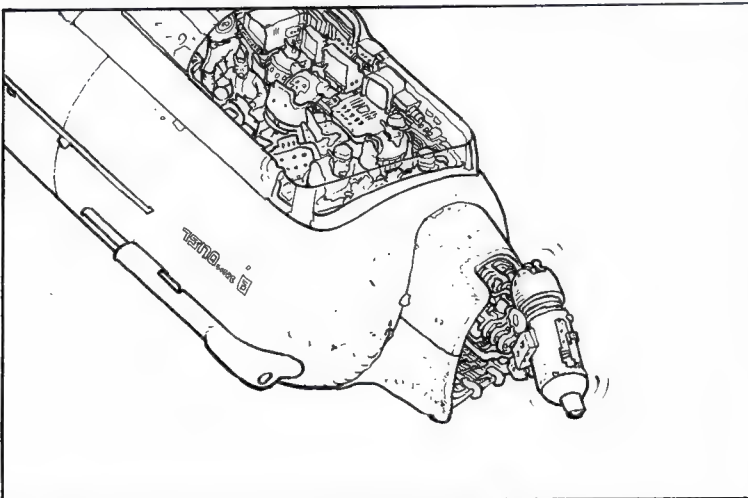
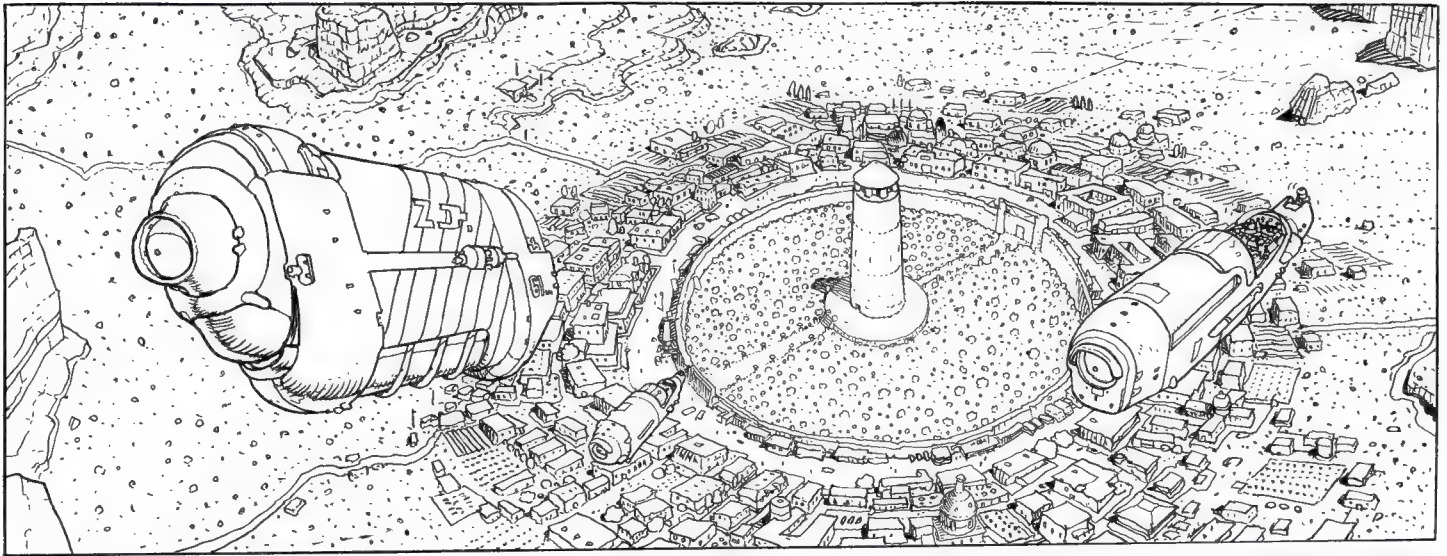


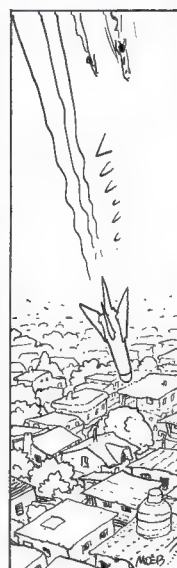
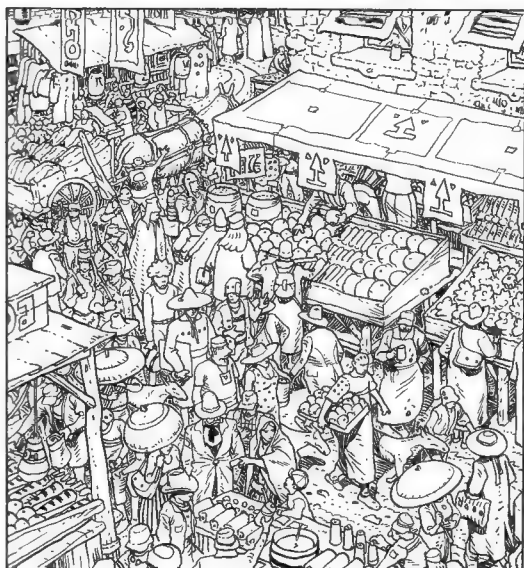
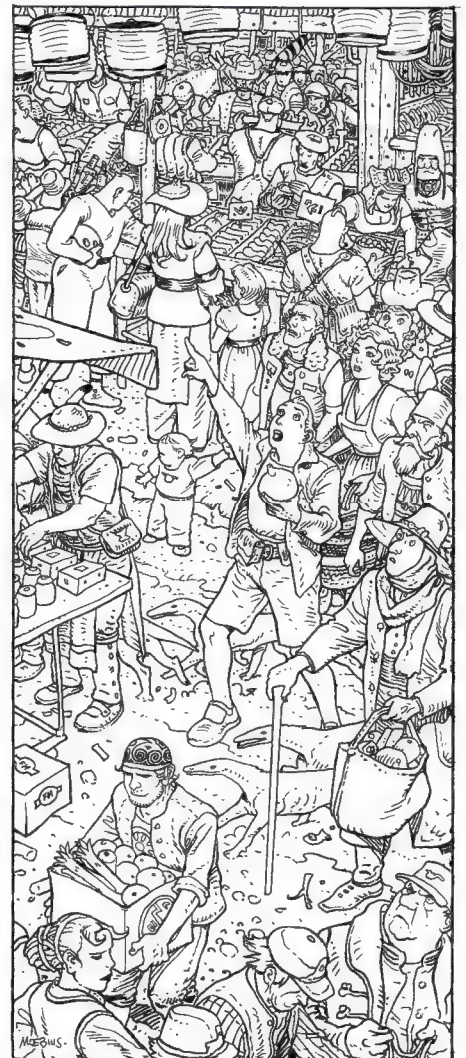
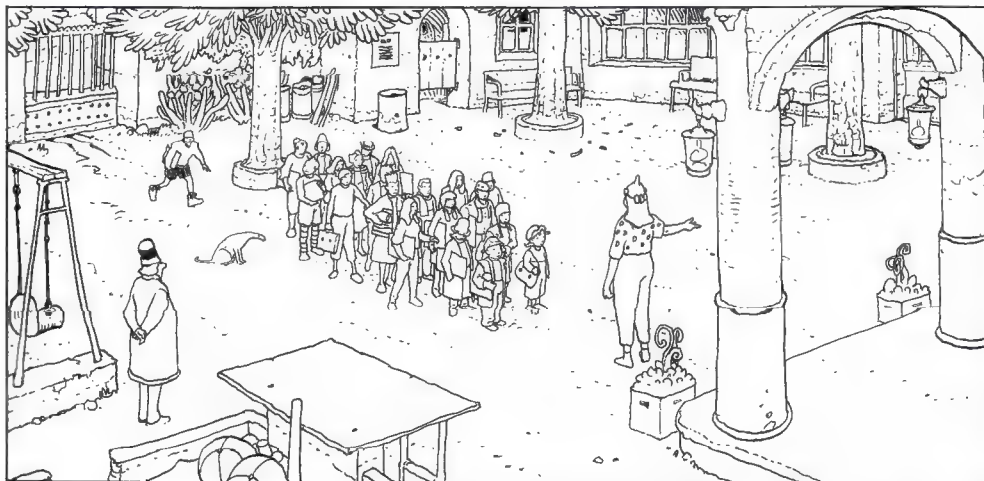
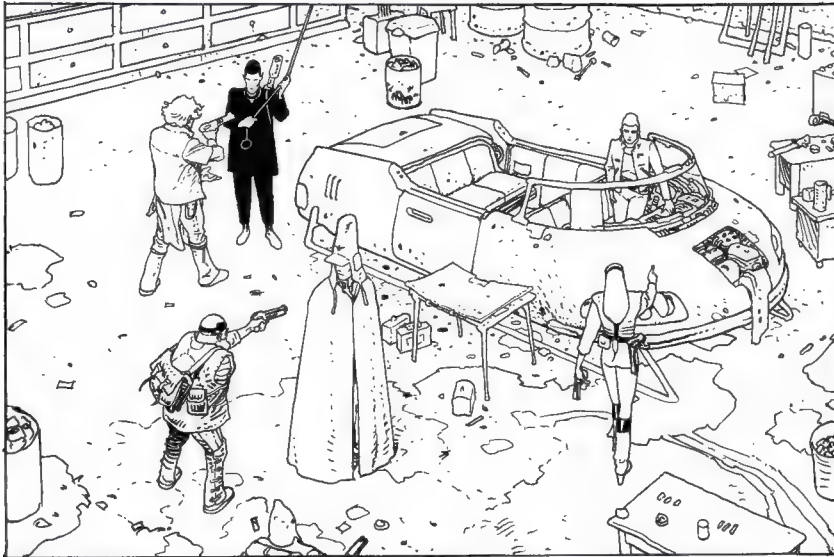
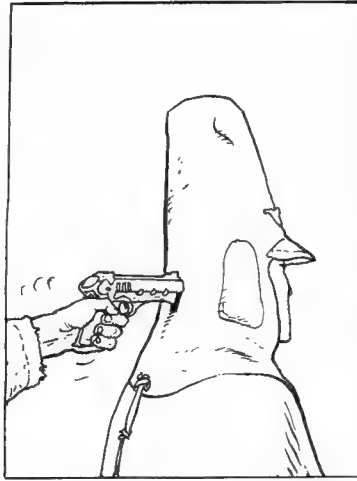
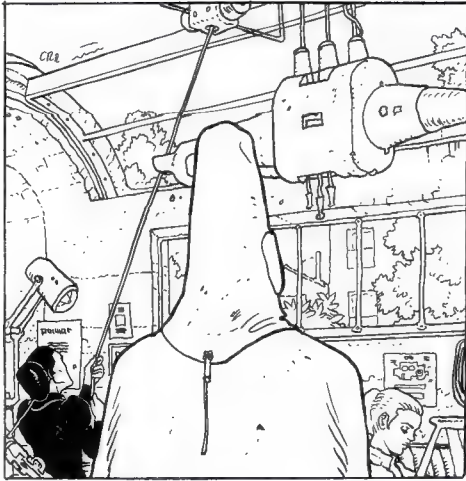


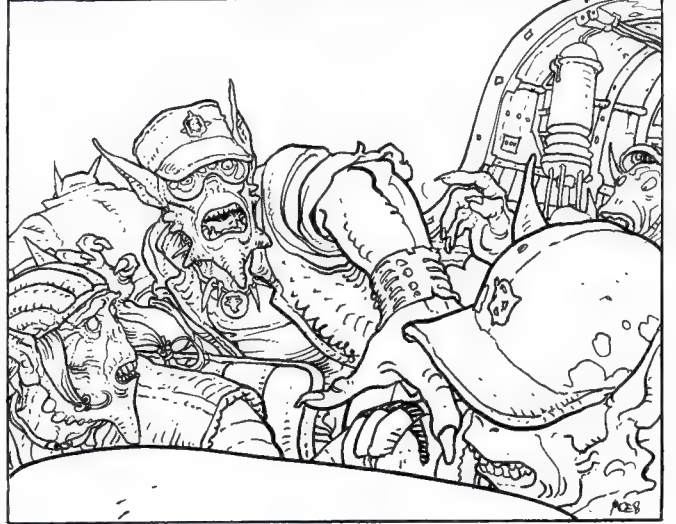
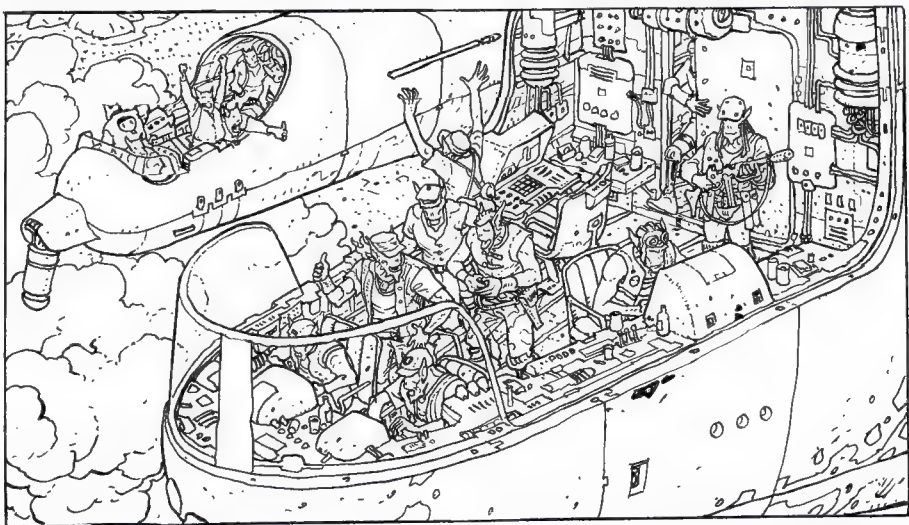
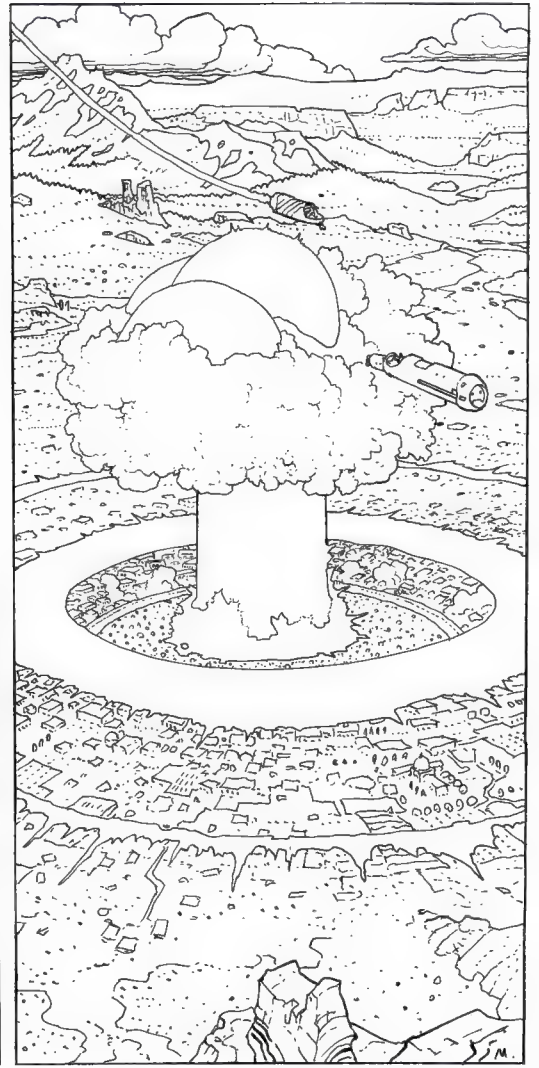


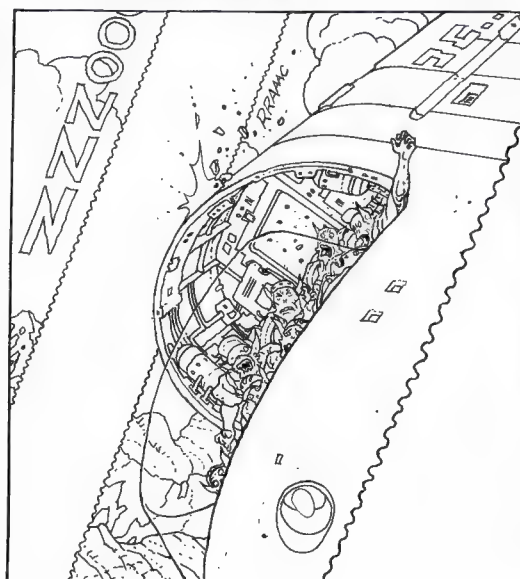
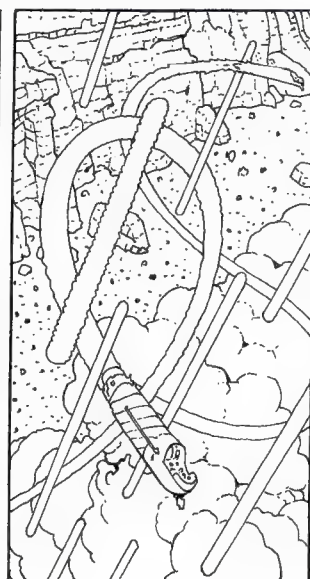
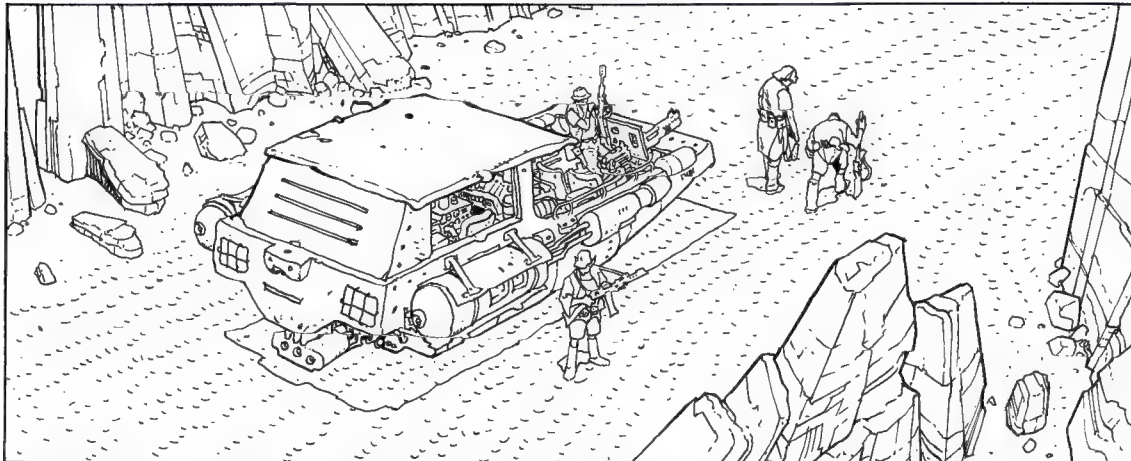
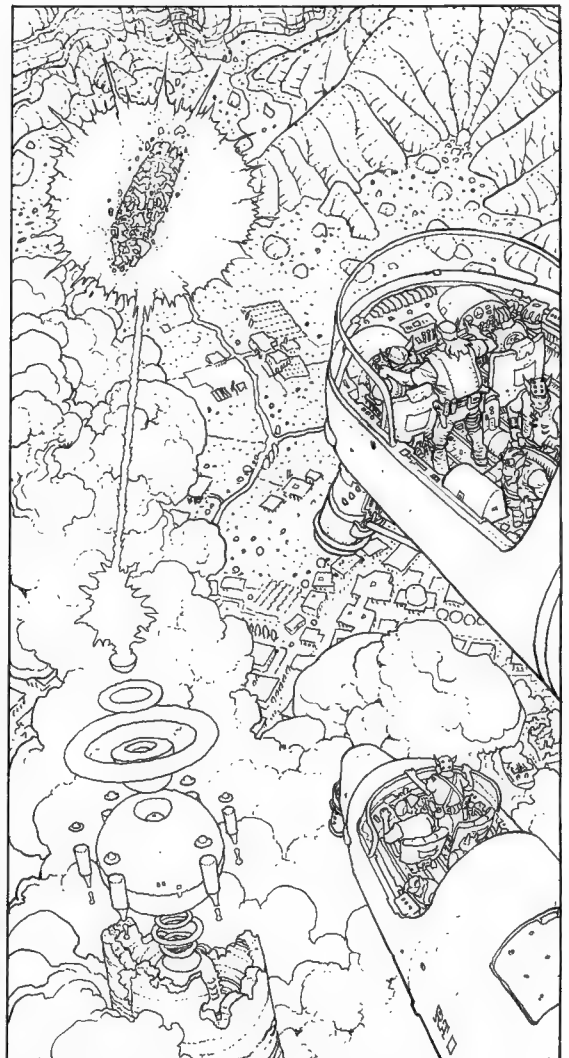
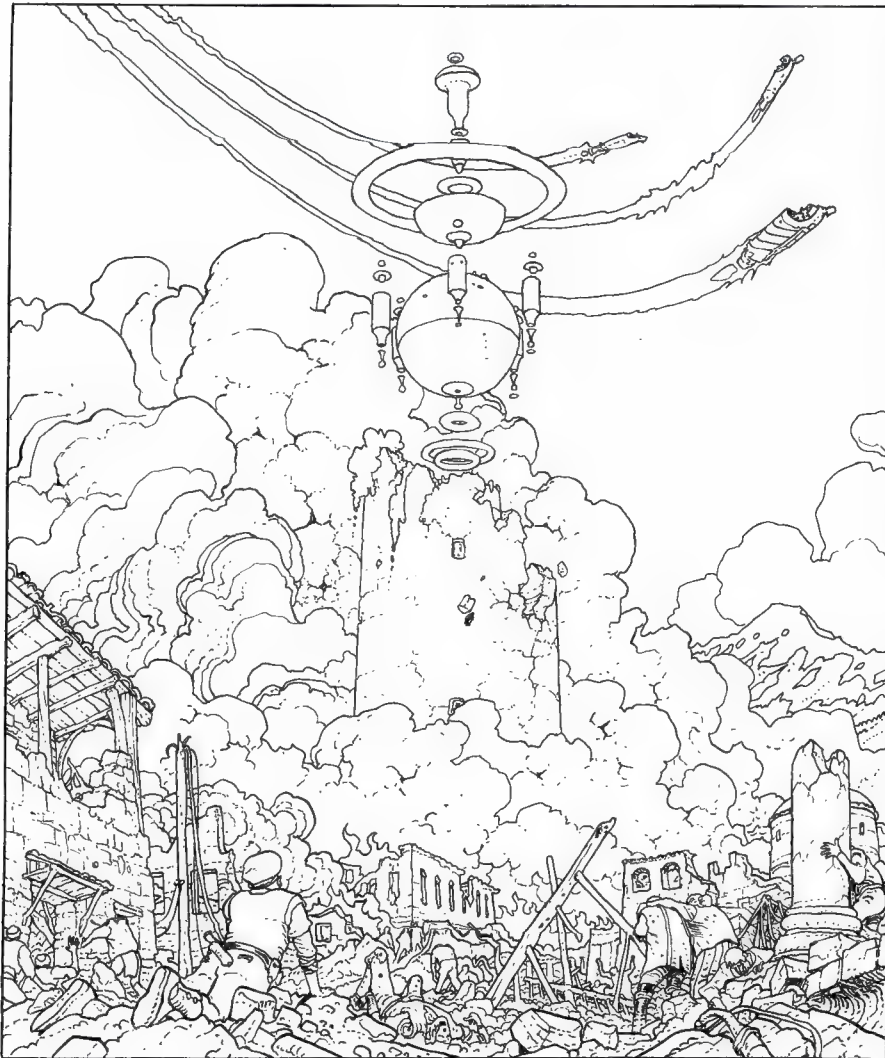


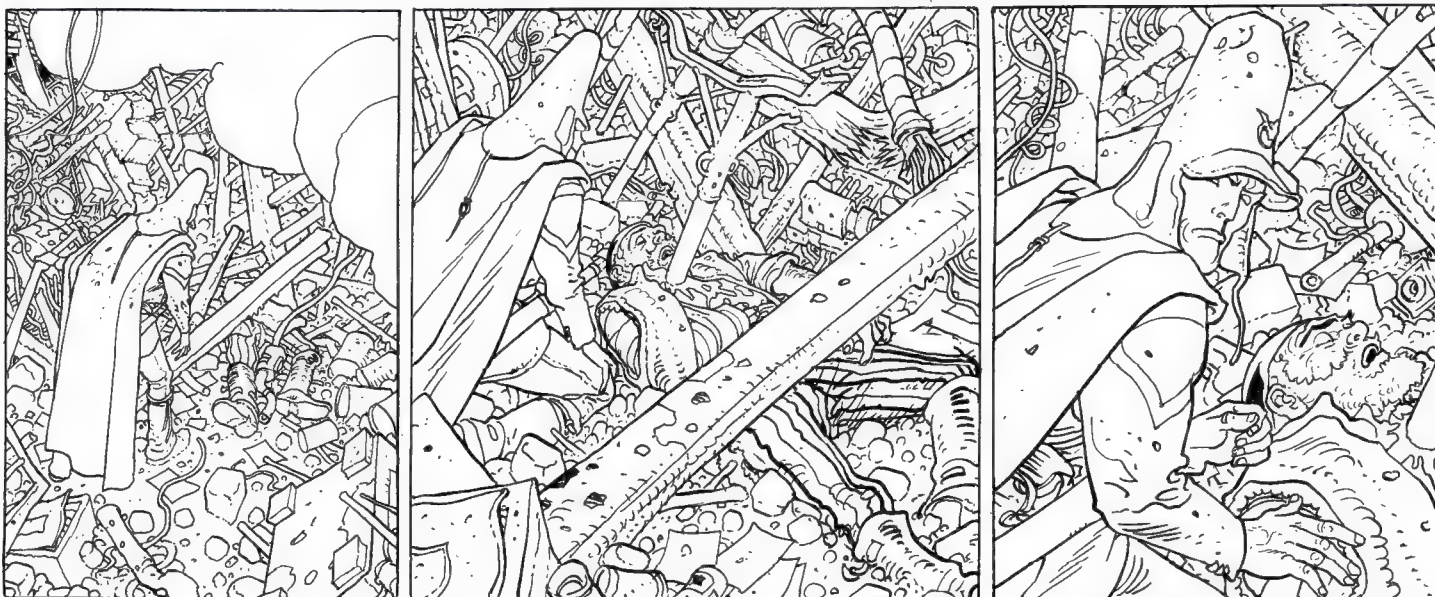


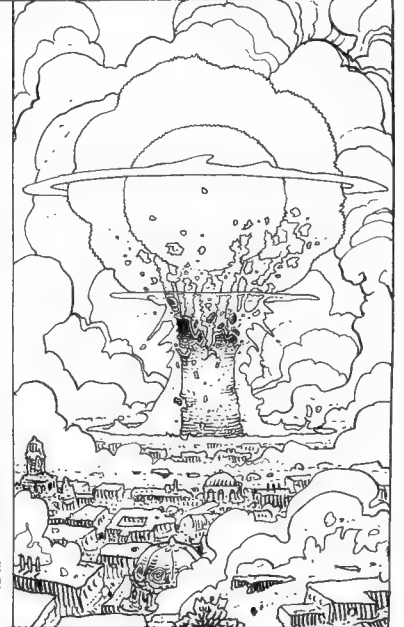
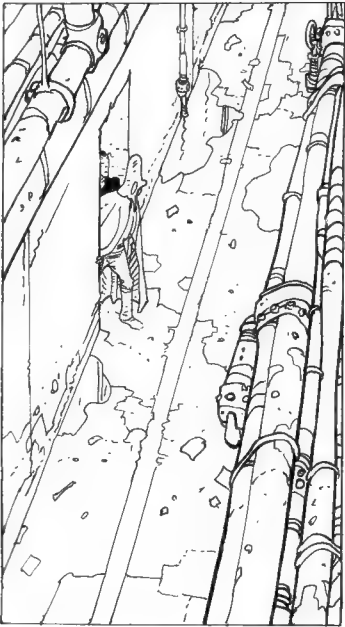
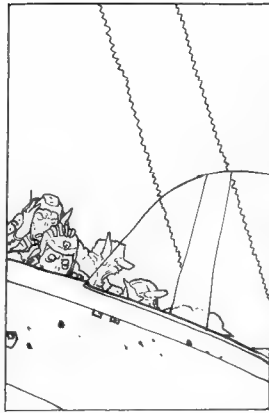


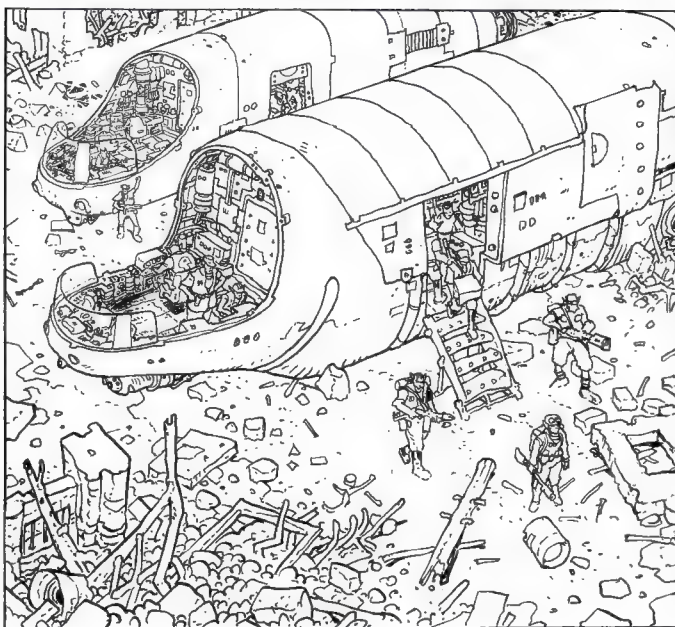
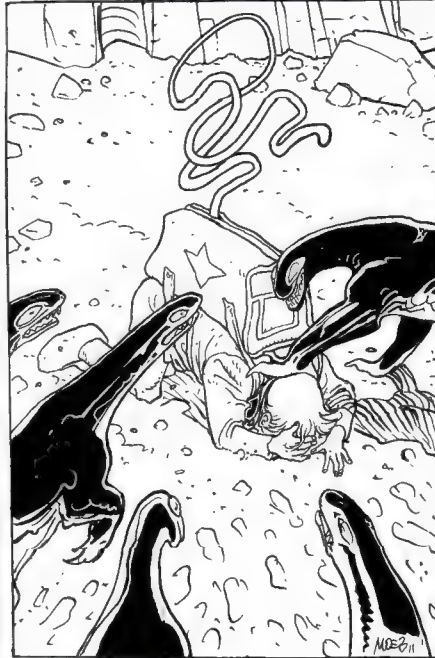
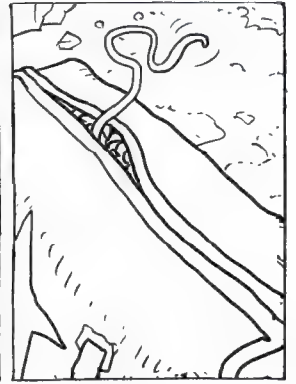


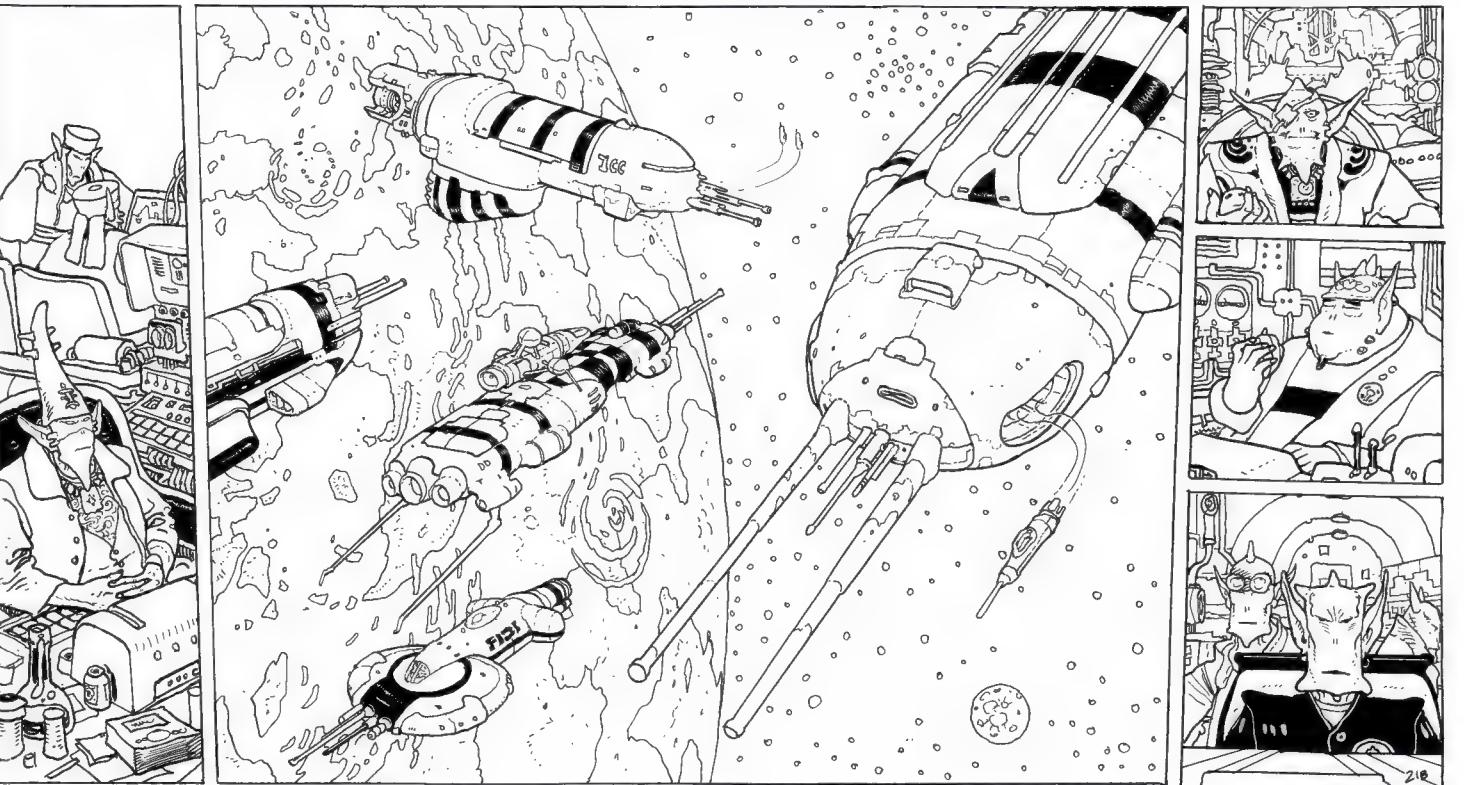
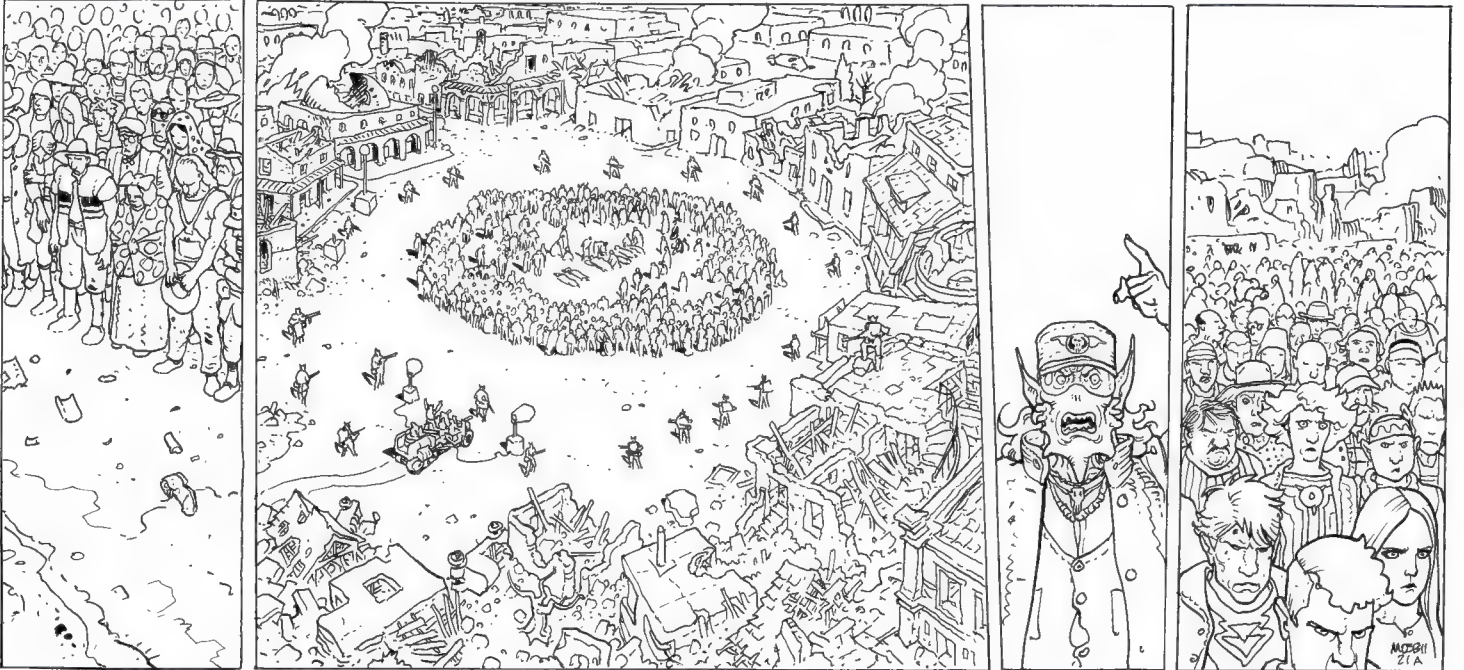


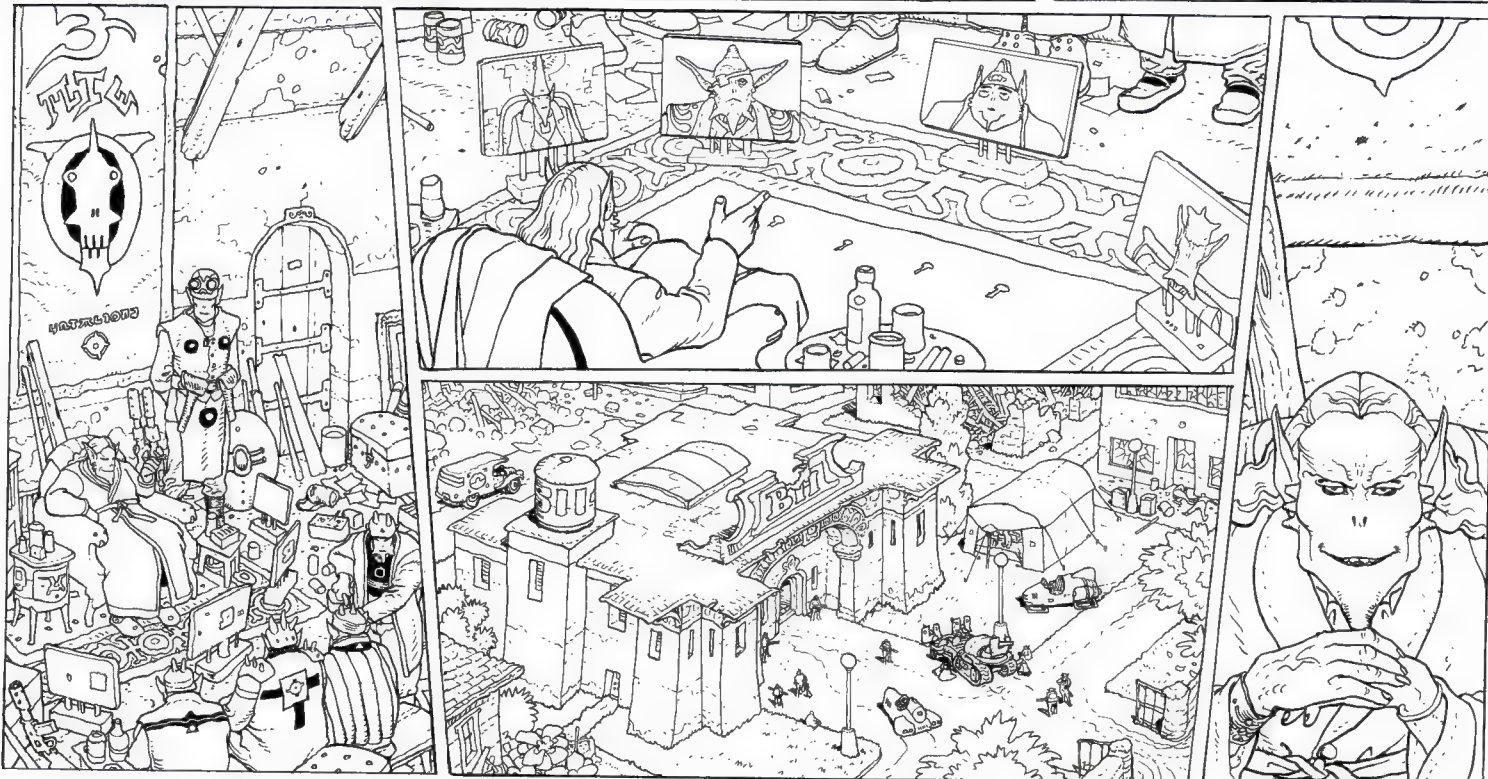
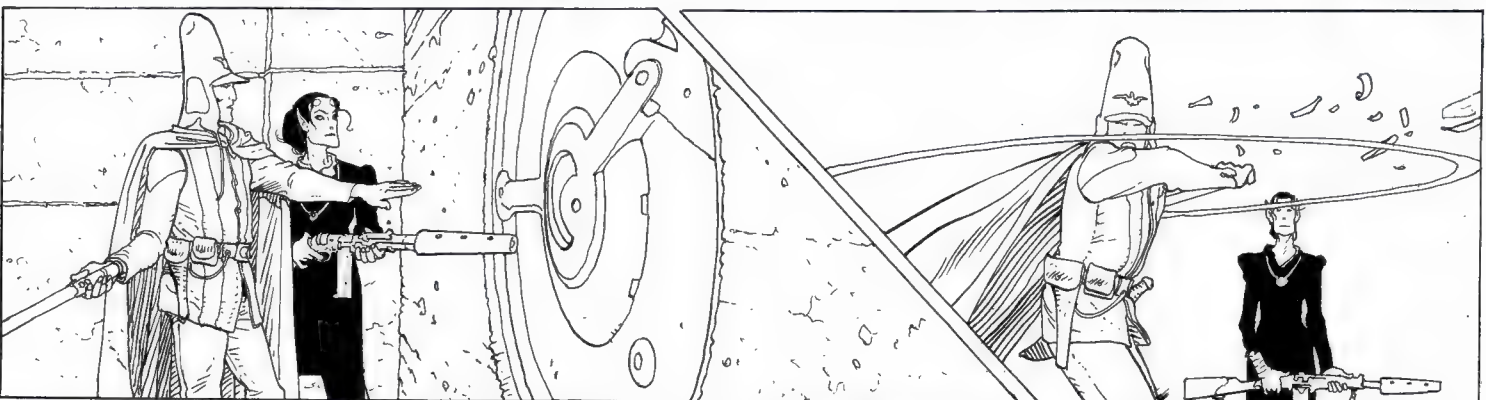
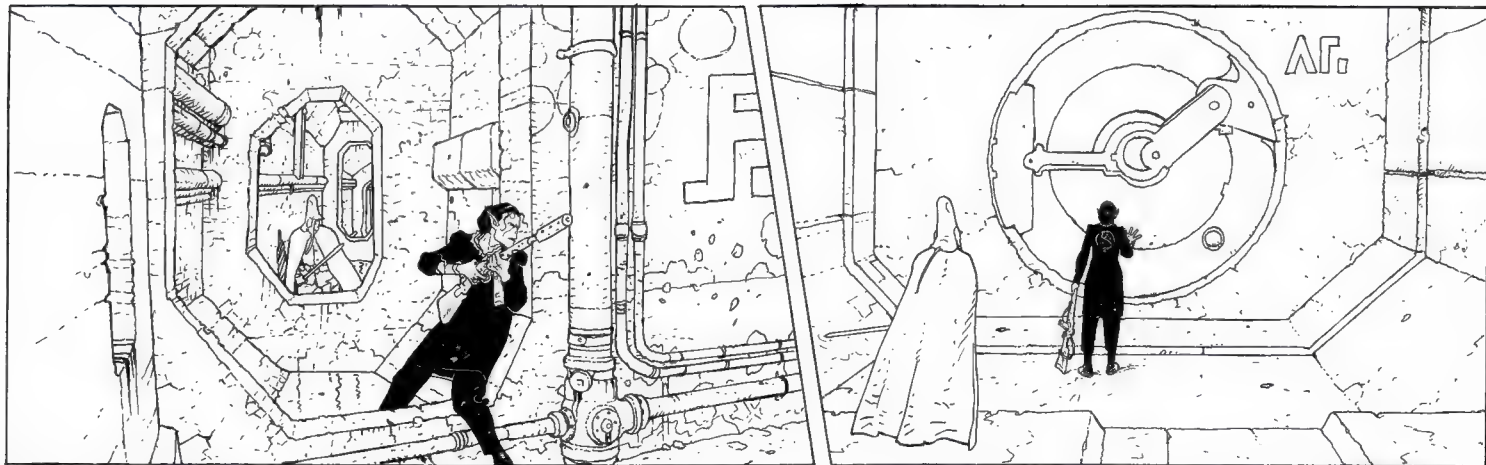


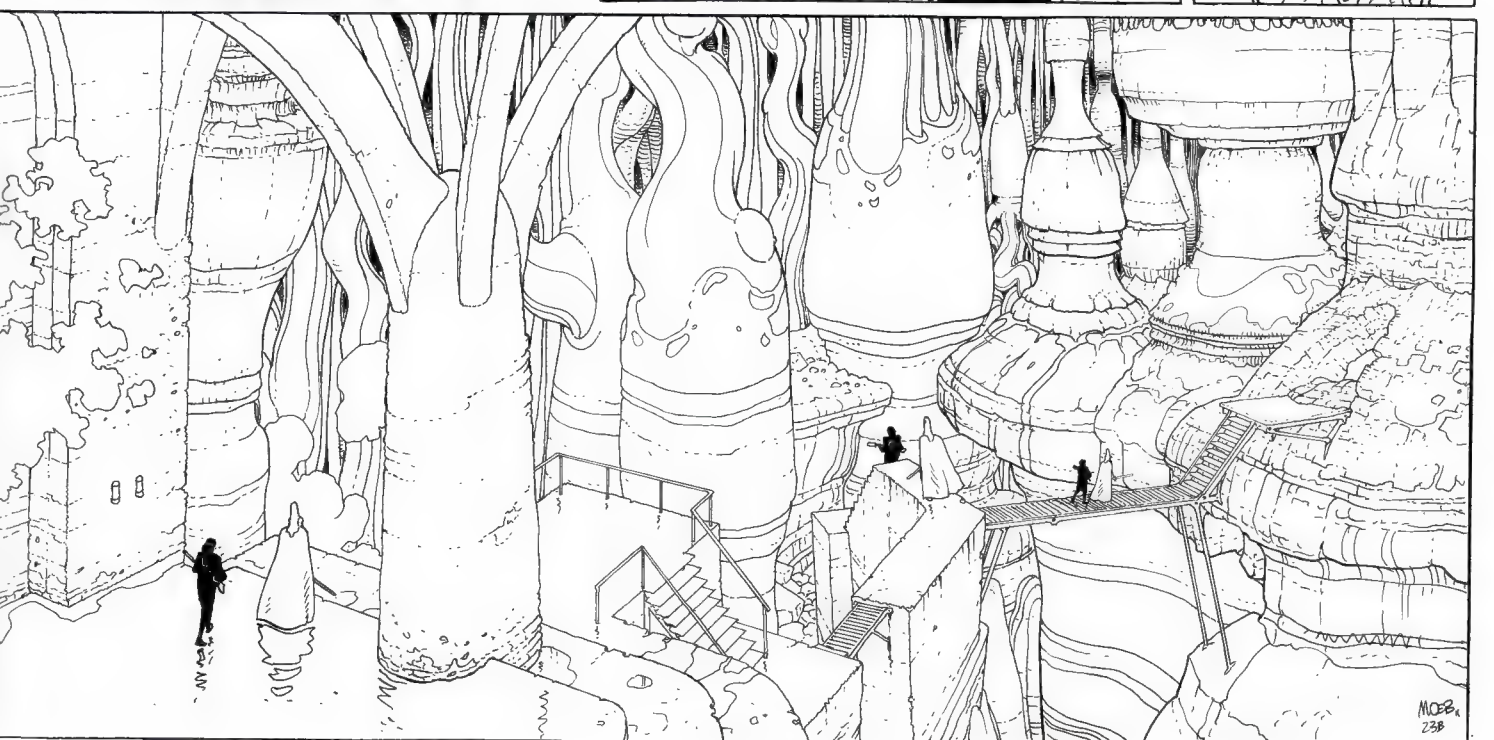
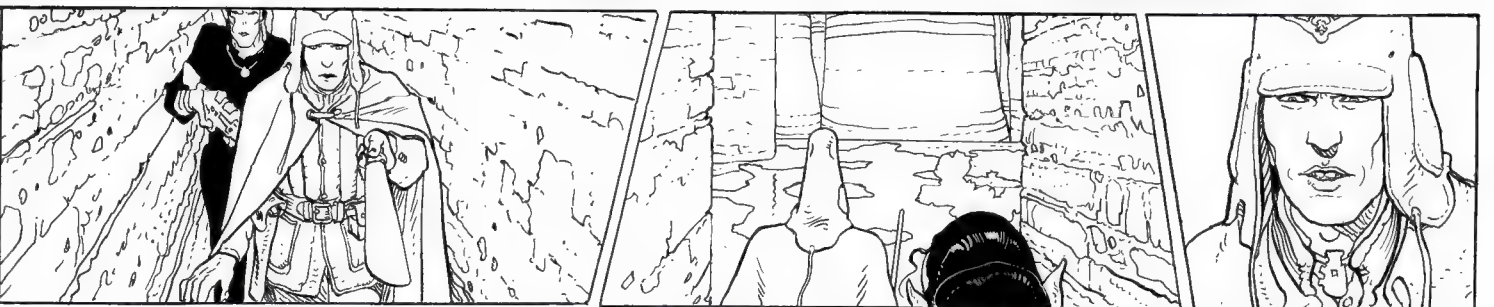
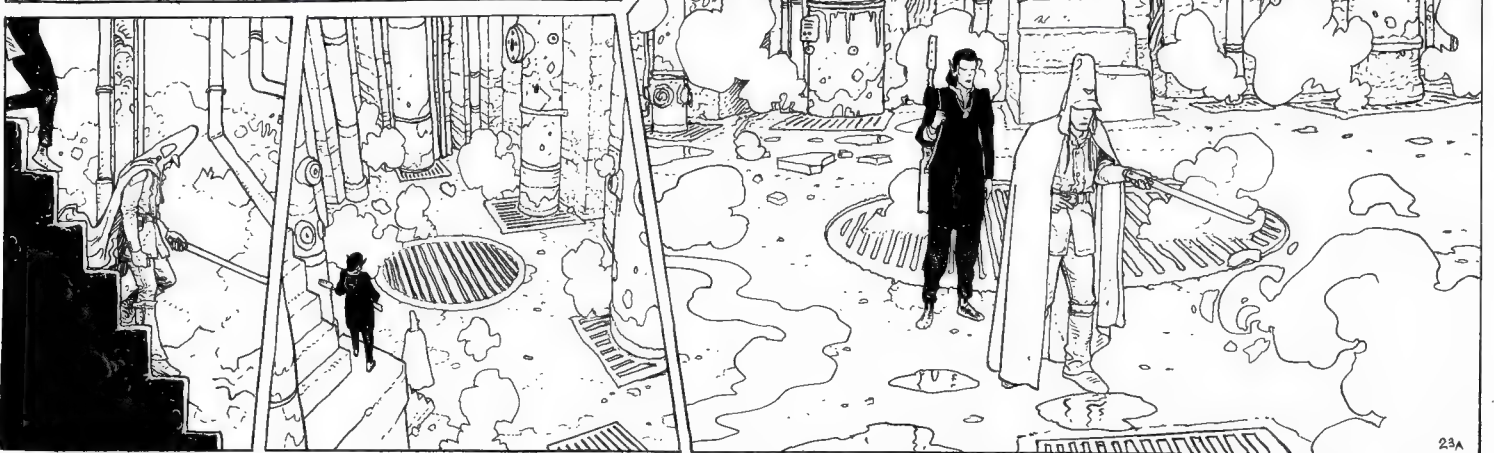
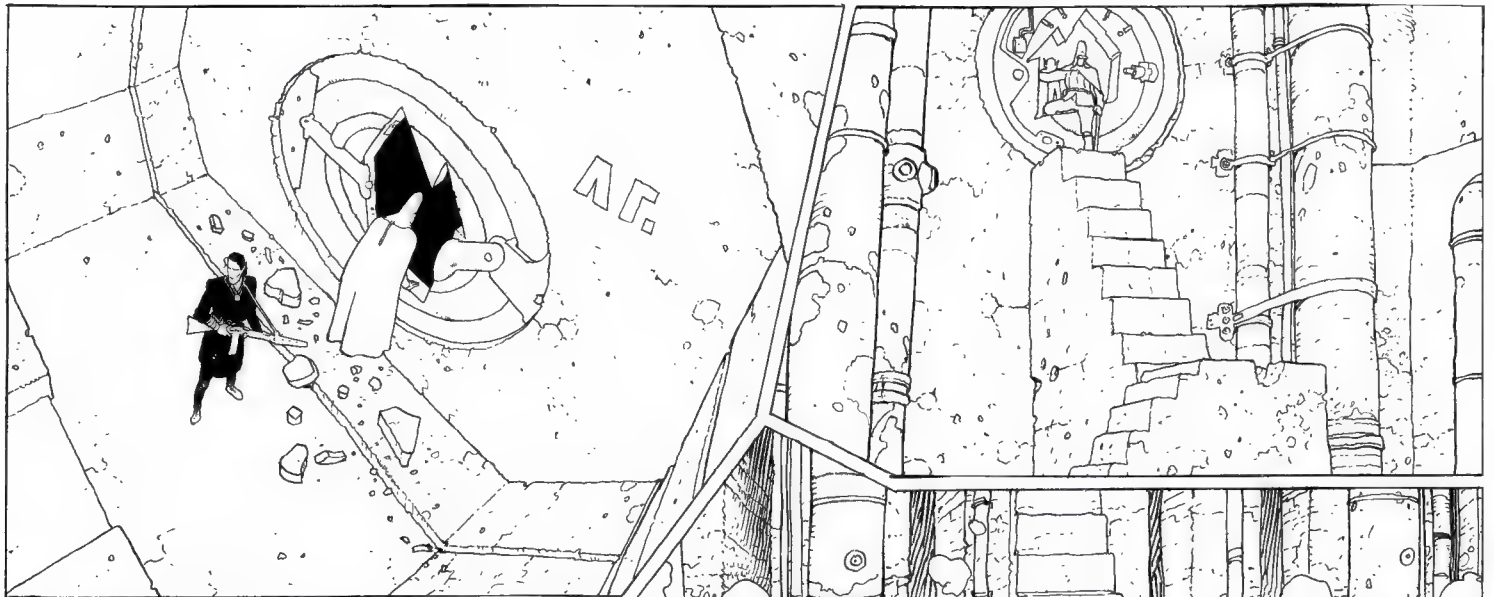


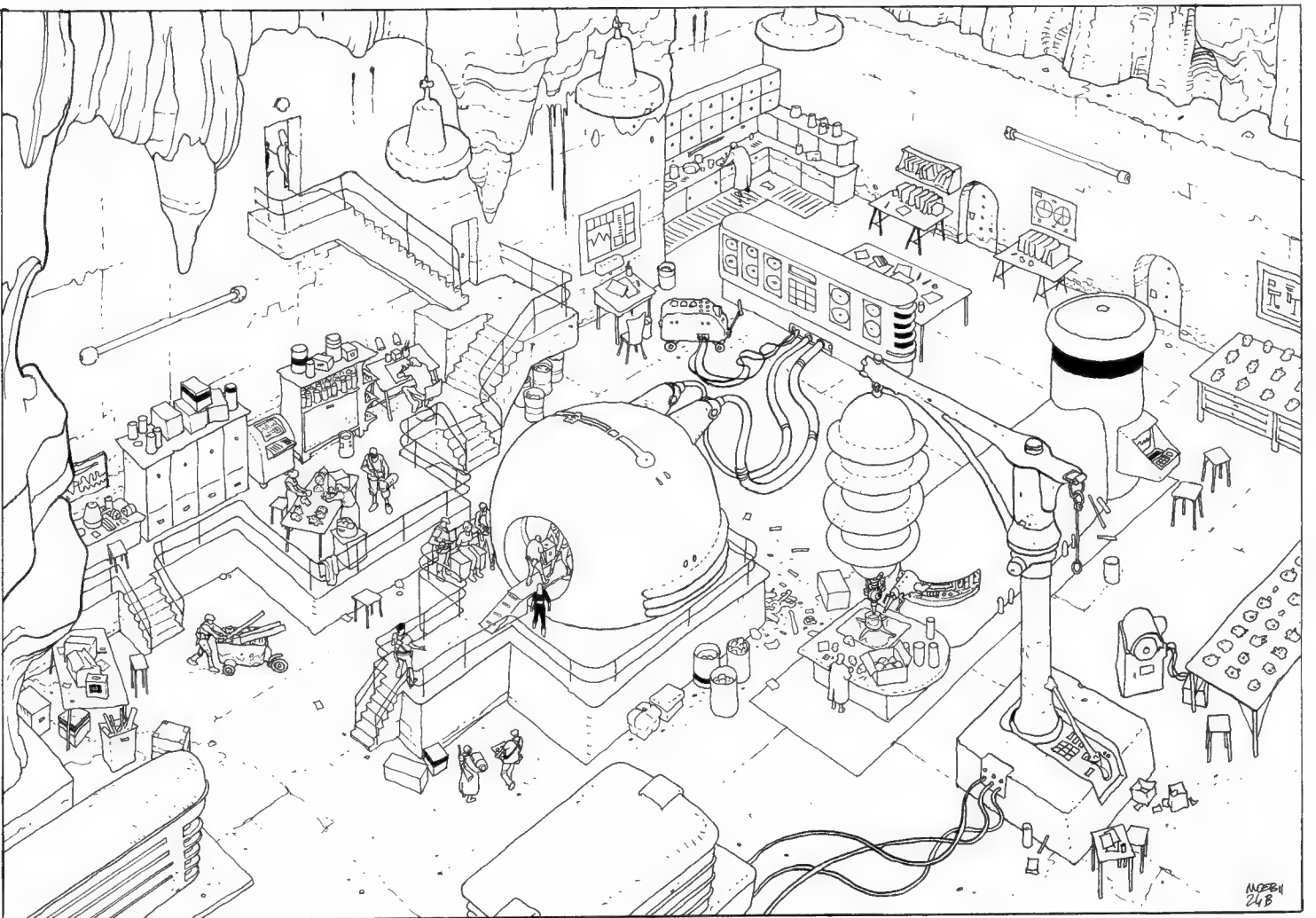


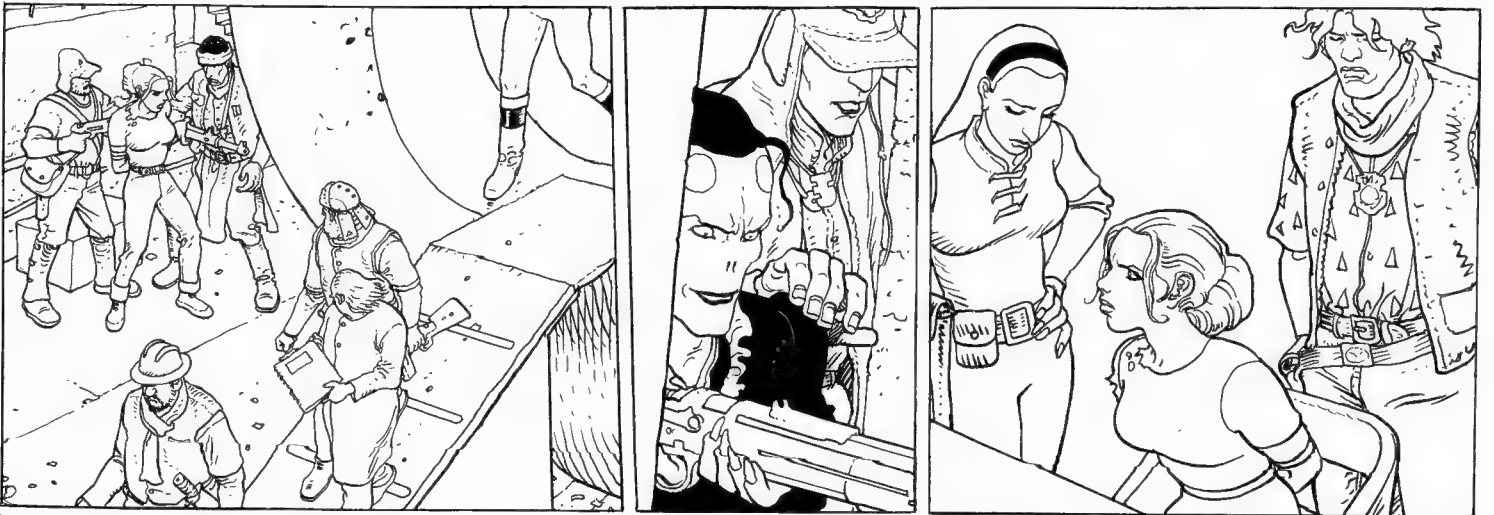
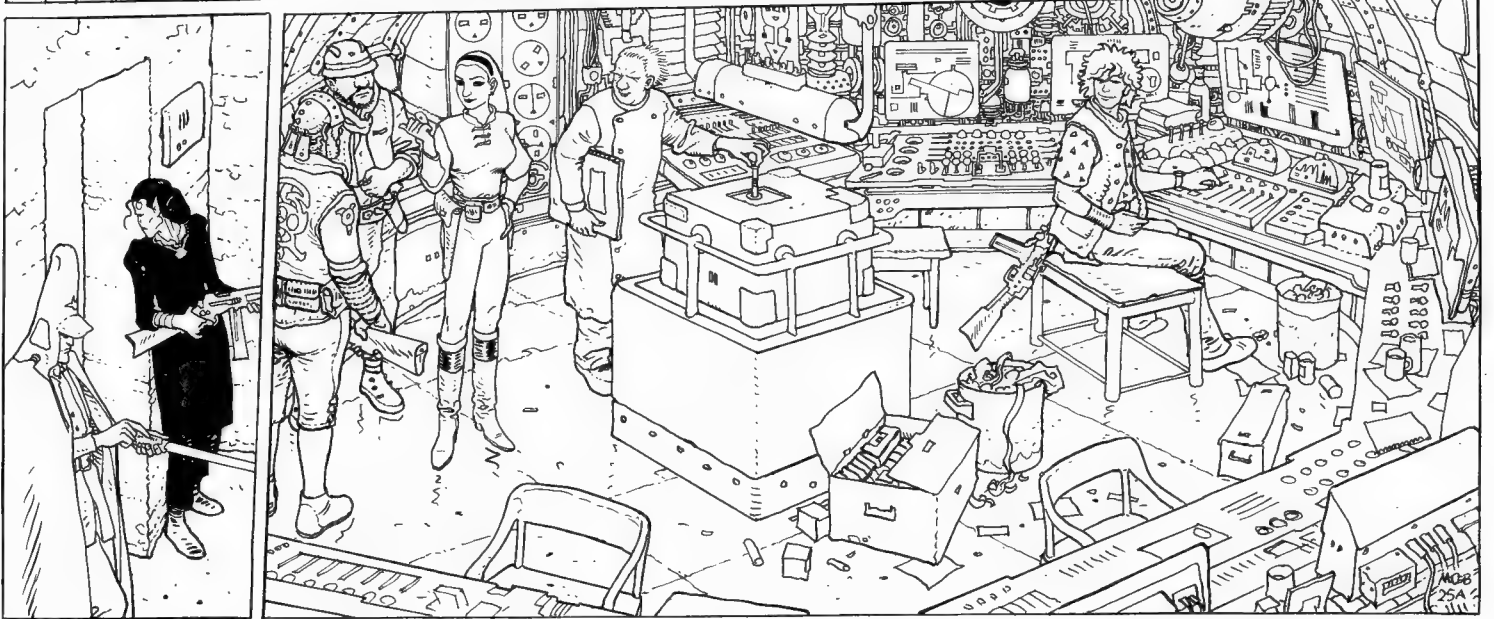


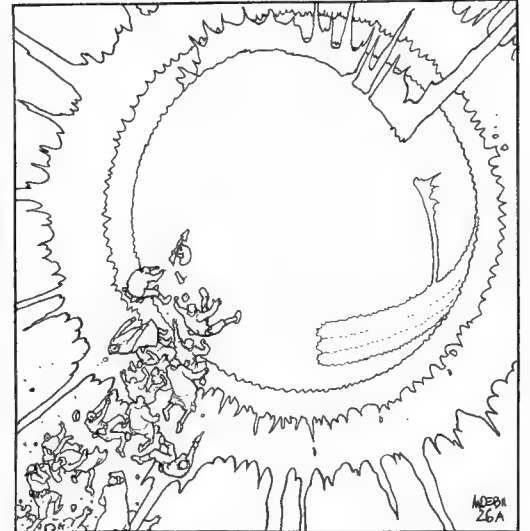
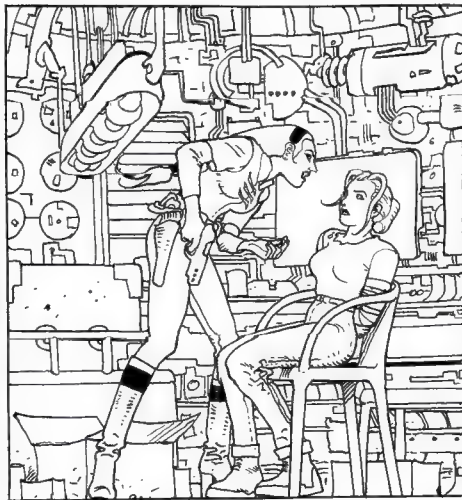
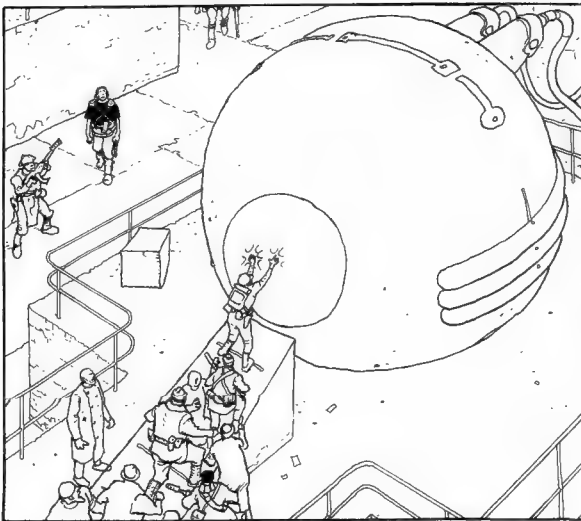
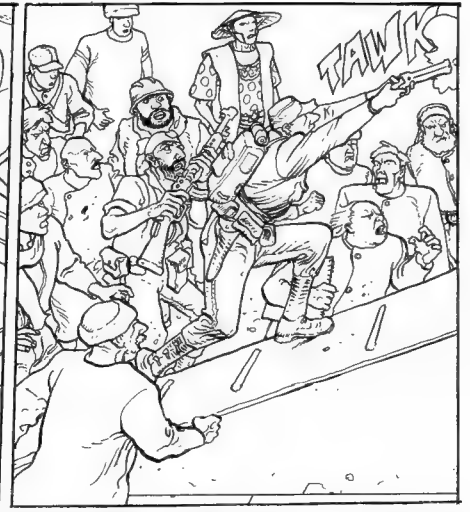
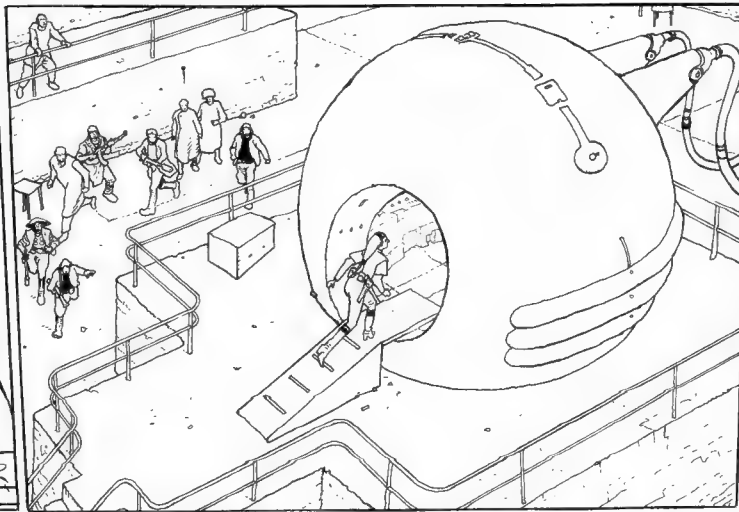


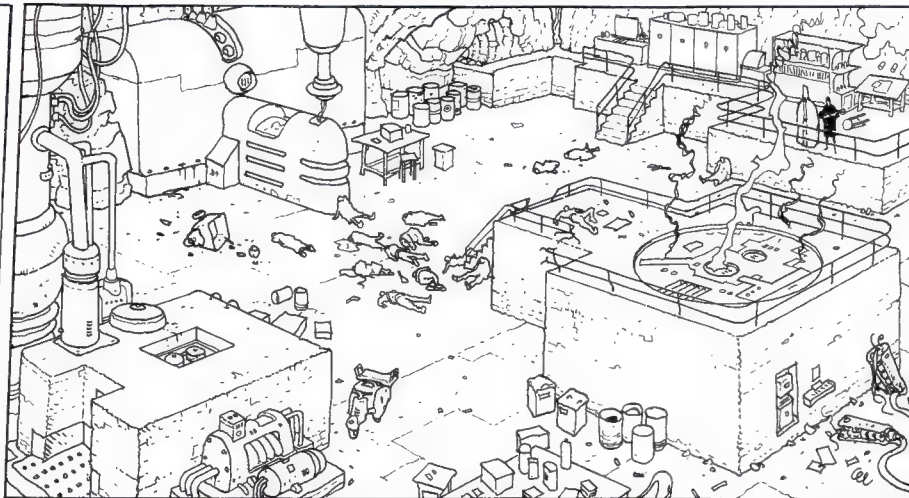
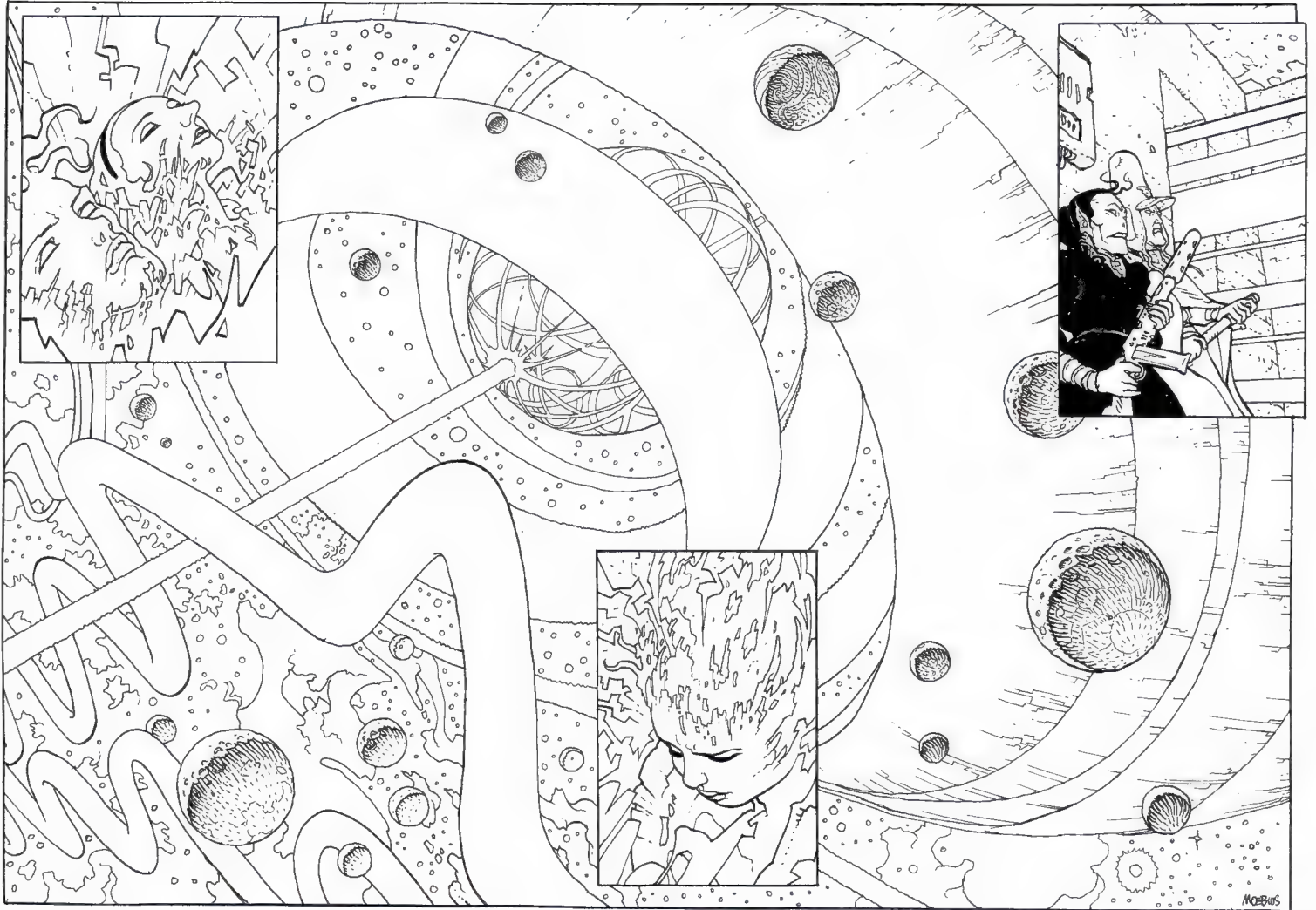


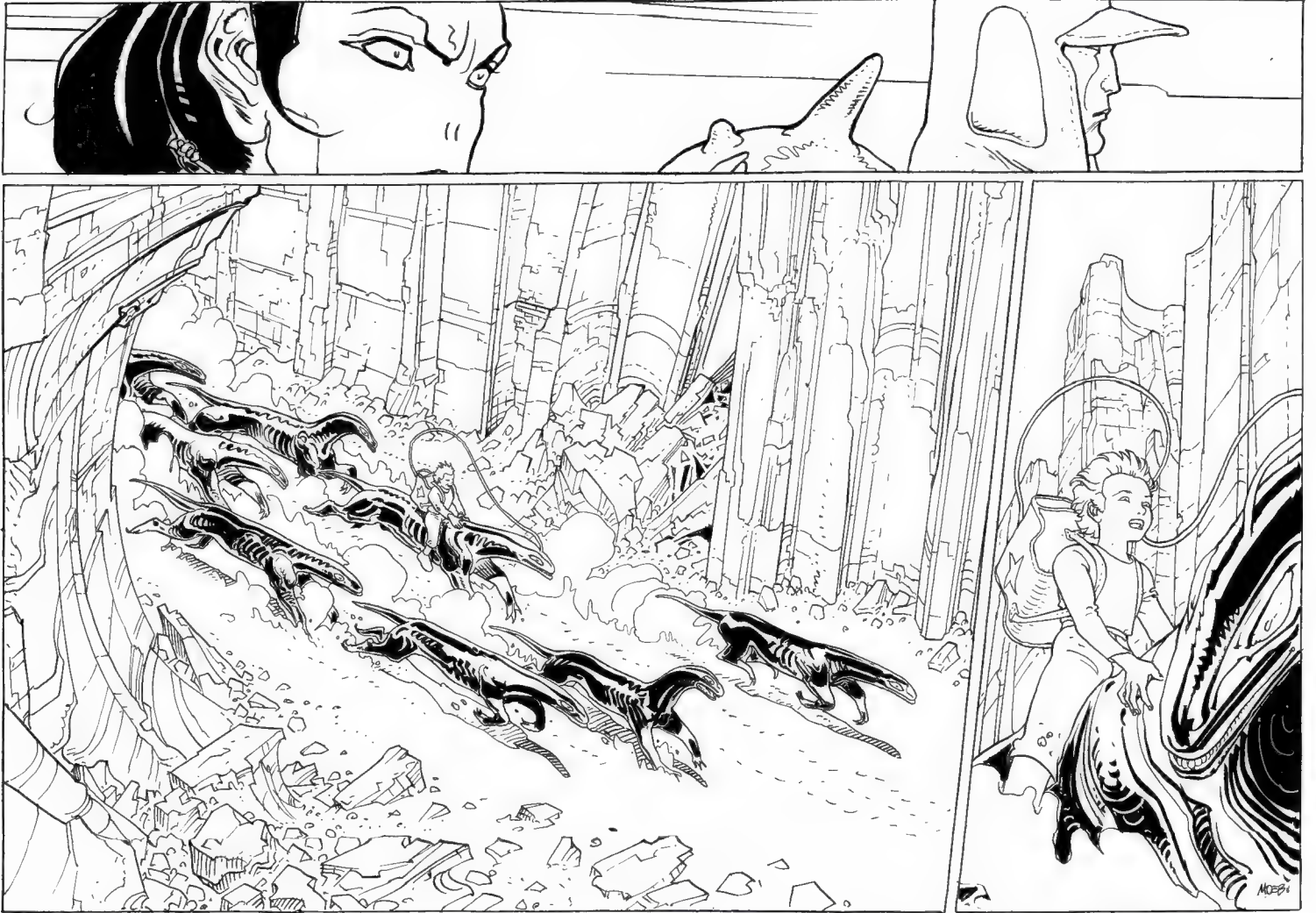












FIN...?

CAHIER DE RECHERCHES

Les pages qui suivent vous présentent les recherches scénaristiques de l'auteur. Celles-ci donnent des clés de lecture et des pistes pour imaginer la suite et fin de l'histoire d'Arzak : Destination Tassili.



PAGE 213

Notes & idées

Intentions de dialogues, informations sur les personnages, idées de scènes, secrets d'histoire...

PAGE 218

Notes de synopsis

Notes et résumé de quelques scènes manuscrites pour un projet audiovisuel (préalable à la création d'Arzak l'Arpenteur.)

PAGE 220

Extraits de dialogues

Planches dont l'analyse a restauré des dialogues écrits au crayon de papier et qui avaient disparu au profit des traits à l'encre de Chine.

PAGE 222

Planches originales

Versions originales de quelques planches.

PAGE 225

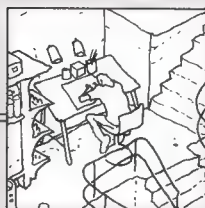
Descriptions par scènes

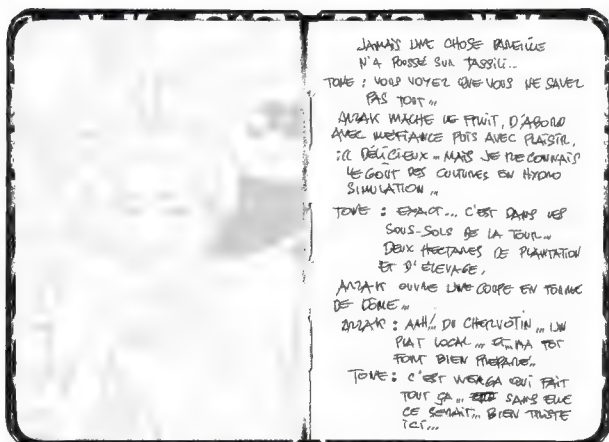
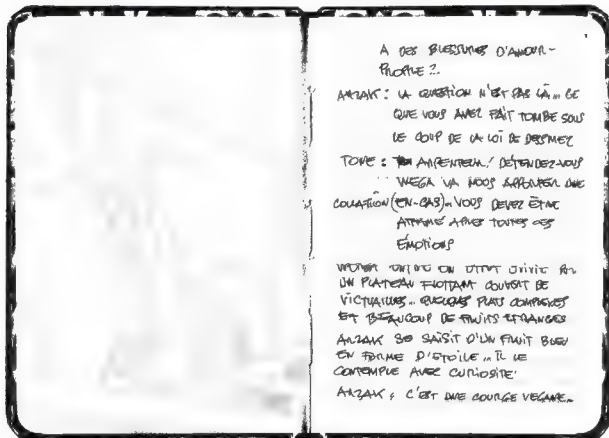
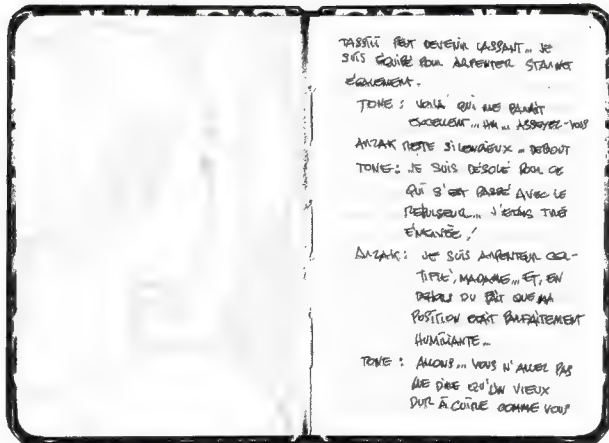
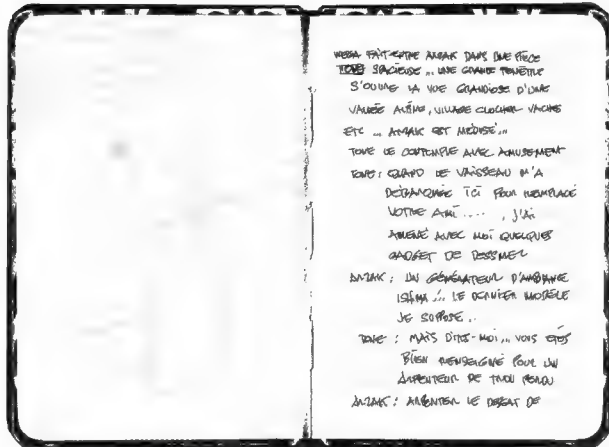
Textes dactylographiés décrivant les scènes et leur enchaînement, jusqu'à la fin du tome 2.

PAGE 229

Scénario Le Monde d'Arzak

Seconde partie du scénario, écrit à l'origine pour une production au Japon, puis pour le réalisateur Ridley Scott, pour finalement devenir la base de travail d'Arzak : Destination Tassili.





ARZAK & LA CENTRALISATRICE

Werga fait entrer Arzak dans une pièce spacieuse... Une grande fenêtre s'ouvre, vue grandiose d'une vallée alpine, village, clocher, vaches, etc. Arzak est médusé... Tône le contemple avec amusement.

TÔNE : Quand le vaisseau m'a débarquée ici pour remplacer votre ami... J'ai amené avec moi quelques gadgets de Desmezz.

ARZAK : Un générateur d'ambiance Ishma!... Le dernier modèle je suppose.

TÔNE : Mais dites-moi... Vous êtes bien renseigné pour un Arpenteur de trou perdu.

ARZAK : Arpenter le désert de Tassili peut devenir lassant... Je suis équipé pour arpenter Starnet également.

TÔNE : Voilà qui me paraît excellent. Mmh... Asseyez-vous.

Arzak reste silencieux... debout.

TÔNE : Je suis désolée pour ce qui s'est passé avec le révulseur... J'étais très énervée!

ARZAK : Je suis Arpenteur certifié, madame... Et, en dehors du fait que ma position était parfaitement humiliante...

TÔNE : Allons... Vous n'allez pas me dire qu'un vieux dur à cuir comme vous a des blessures d'amour propre?

ARZAK : La question n'est pas là... Ce que vous avez fait tombe sous de coup de la Loi Desmezz.

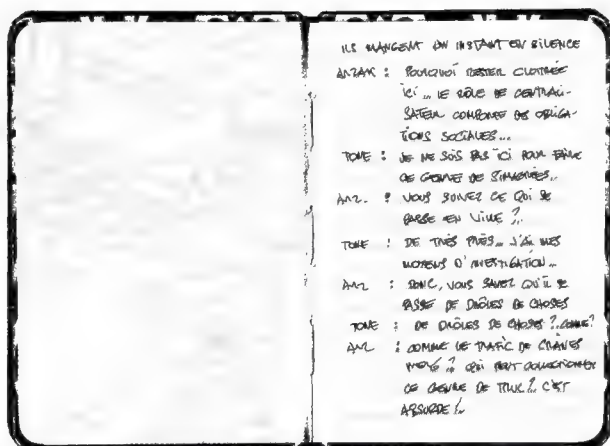
TÔNE : Arpenteur! Détendez-vous. Werga va nous apporter un en-cas. Vous devez être affamé après toutes ces émotions.

Werga entre en effet suivie par un plateau flottant couvert de victuailles. Quelques plats complexes et beaucoup de fruits étranges. Arzak se saisit d'un fruit bleu en forme d'étoile... Il le contemple avec curiosité.

ARZAK : C'est une courge végane.... Jamais une chose pareille n'a poussé sur Tassili...

TÔNE : Vous voyez que vous ne savez pas tout...

Arzak mâche le fruit, d'abord avec méfiance puis avec plaisir.



ARZAK : Délicieux... Mais je reconnais le goût des cultures en hydro-simulation...

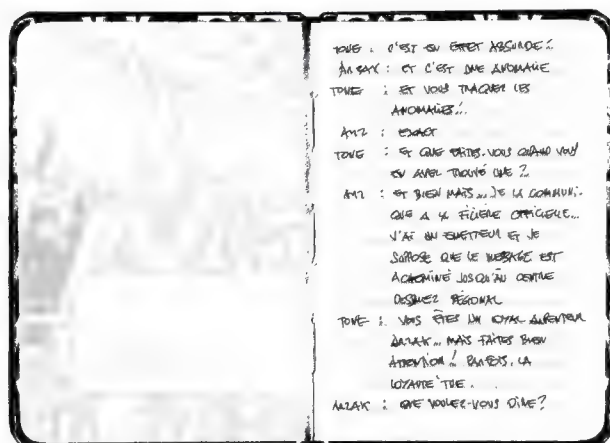
TÔNE : Exact... C'est dans les sous-sols de la Tour... Deux hectares de plantation et d'élevage.

Arzak ouvre une coupe en forme de dôme.

ARZAK : Aah !.. Du chervotin... Un plat local... Et... Ma foi, fort bien préparé...

TÔNE : C'est Werga qui fait tout ça... Sans elle, ce serait bien triste ici...

Ils mangent un instant en silence



ARZAK : Pourquoi rester cloîtrée ici... Le rôle de centralisateur comporte des obligations sociales.

TÔNE : Je ne suis pas ici pour faire ce genre de simagrées.

ARZAK : Vous suivez ce qu'il se passe en ville ?

TÔNE : De très près, j'ai mes moyens d'investigation...

ARZAK : Donc, vous savez qu'il se passe de drôle de choses.

TÔNE : De drôle de choses ? Comme ?

ARZAK : Comme le trafic de crânes wergs ?... Qui peut collectionner ce genre de truc ?.. C'est absurde !

TÔNE : C'est en effet absurde !

ARZAK : Et c'est une anomalie.

TÔNE : Et vous traquez les anomalies !..

ARZAK : Exact.

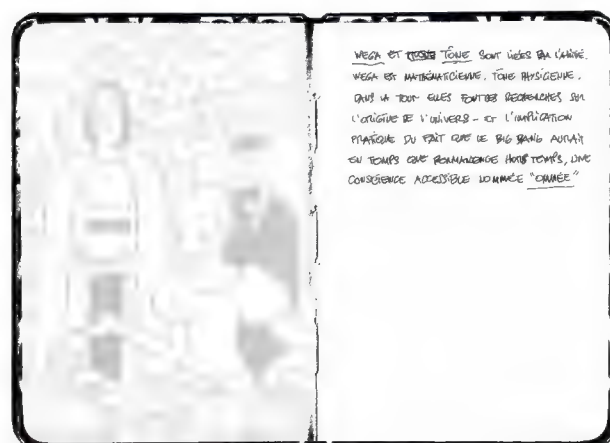
TÔNE : Et que faites-vous quand vous en avez trouvé une ?

ARZAK : Eh bien, mais... Je la communique à la filière officielle... J'ai un émetteur et je suppose que le message est acheminé jusqu'au centre Desmezz régional.

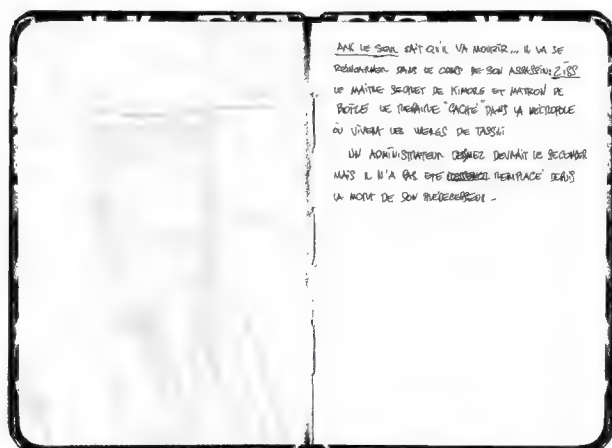
TÔNE : Vous êtes un loyal Arpenteur, Arzak... Mais faites bien attention !.. Parfois, la loyauté tue.

ARZAK : Que voulez-vous dire ?

Tône se lève.



TÔNE : Rien de spécial, c'est une généralité... Je suis lasse... Finissez tranquillement votre repas, Werga va vous conduire à votre chambre... Vous devez certainement être épuisé.



ANE LE SEUL ENT QU'IL VA MOURIR... IL VA SE
REINCARNER DANS LE CORPS DE SON ASSASSIN ZISS
LE MAÎTRE SECRETE DE KIMORG ET MATRON DE
BOIZE LE PRÊTRE "CACHÉ" DANS LA NÉCROPOLE
OÙ VIVENT LES WERGS DE TASSILI
UN ADMINISTRATEUR DESMEZZ DEVRAIT LE SECONDER
MAIS IL N'A PAS ÉTÉ REMPLACÉ DEPUIS
LA MORT DE SON PRÉDÉCESSEUR.

WERGA & LA CENTRALISATRICE

Werga et Tône sont liées par l'amitié. Werga est mathématicienne. Tône physicienne. Dans la Tour, elles font des recherches sur l'origine de l'univers, et l'implication pratique du fait que le Big Bang aurait, en temps que permanence hors temps, une conscience accessible nommée « Ommée ».

ARK-LE-SEUL

Ark-le-seul sait qu'il va mourir... Il va se réincarner dans le corps de son assassin : Ziss, le maître secret de Kimorg et Matron de Boize, le repaire « caché » dans la nécropole où vivent les wergs de Tassili. Un administrateur Desmezz devrait le seconder mais n'a pas été remplacé depuis la mort de son prédécesseur.

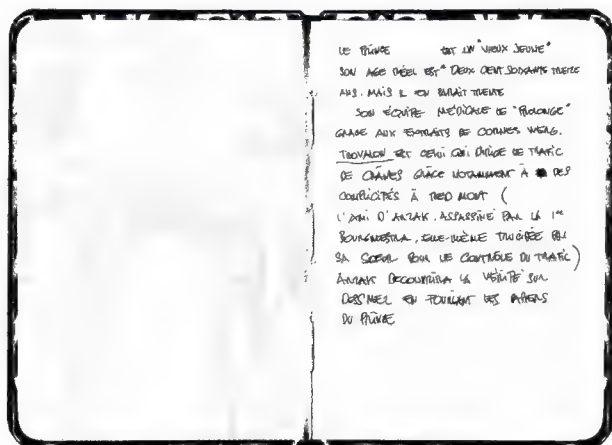
LE PRINCE D'ATKINATON

Le Prince est un vieux jeune. Son âge réel est 273 ans, mais il en paraît 30. Son équipe médicale le prolonge grâce aux extraits de cornes wergs. Trovalon est celui qui dirige le trafic de crânes grâce notamment à des complicités à Redmont (l'ami d'Arzak, assassiné par la première Bourgmaestra elle-même trucidée par sa sœur pour le contrôle du trafic). Arzak découvrirait la vérité sur Desmezz en fouillant les papiers du Prince.

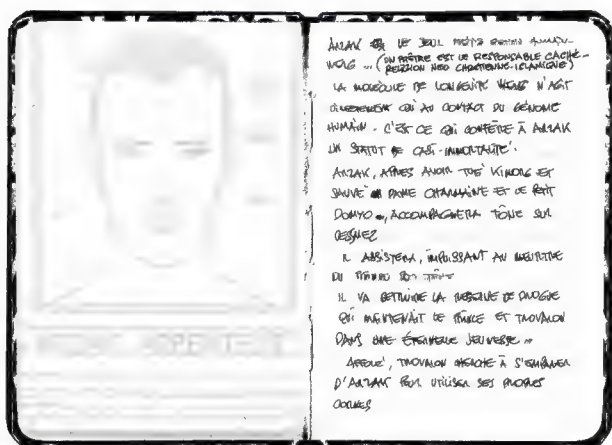
ARZAK L'HUMAIN-WERG

Arzak est le seul métisse connu, humain werg (un prêtre est le responsable caché... religion néo chrétienne islamique). La molécule de longévité werg n'agit directement qu'au contact du génome humain. C'est ce qui confère à Arzak un statut de quasi-immortalité.

Arzak, après avoir tué Kimorg et sauvé Dame Charmaine et le petit Domyo, accompagnera Tône sur Desmezz. Il assistera, impuissant, au meurtre du Prince par Tône. Il va détruire la réserve de drogue qui maintenait le Prince et Trovalon dans une éternelle jeunesse... Affolé, Trovalon cherche à s'emparer d'Arzak pour utiliser ses propres cornes. Un combat singulier les oppose, mais Trovalon est saisi par le vieillissement accéléré de son organisme et doit laisser Arzak repartir vers Tassili. Arzak est reconduit dans ses fonctions (à sa demande) par Dame Charmaine et Domyo, Prince régent... Tône est



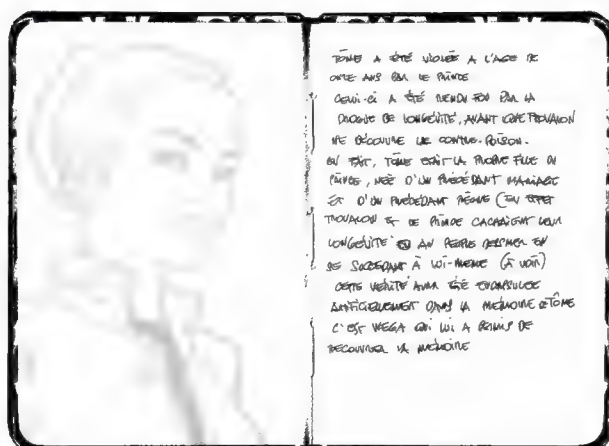
LE PRINCE EST UN "VIEUX JEUNE"
SON ÂGE RÉEL EST "DEUX CENT SOIXANTE-TROIS"
ANS. MAIS IL EN PARAÎT TRENTE
SON ÉQUIPE MÉDICALE "BOURGMAESTRA"
GRÂCE AUX EXTRAITS DE CORNES WERG.
TROVALON EST CELUI QUI DIRIGE LE TRAFIC
DE CRÂNES GRÂCE NOTAMMENT À DES
COMPLICITÉS À REDMONT (L'AMI D'ARZAK,
ASSASSINÉ PAR LA 1^{ère} BOURGMAESTRA,
ELLE-MÊME TRUCIDÉE PAR SA SŒUR
POUR LE CONTRÔLE DU TRAFIC).
ARZAK DÉCOUVRIRA LA VÉRITÉ SUR
DESMEZZ EN FOUILANT LES PAPIERS
DU PRINCE.



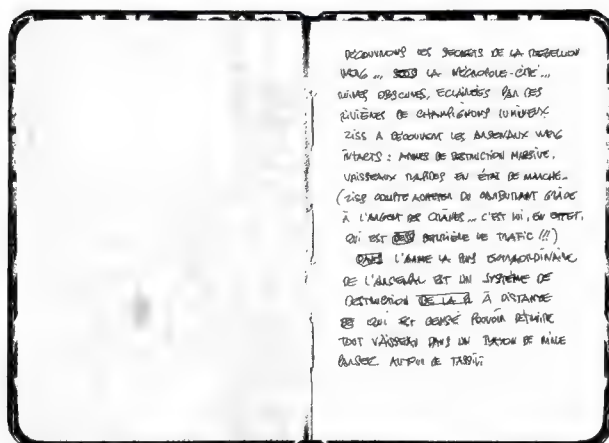
ARZAK EST LE SEUL MÉTISSE CONNU, HUMAIN WERG
(UN PRÊTRE EST LE RESPONSABLE CACHÉ...
RELIGION NÉO CHRÉTIENNE ISLAMIQUE)
LA MOLECULE DE LONGÉVITÉ WERG N'AGIT
DIRECTEMENT QU'AU CONTACT DU GÉNOME
HUMAIN. C'EST CE QUI CONFÈRE À ARZAK
UN STATUT DE QUASI-IMMORTALITÉ.
ARZAK, APRÈS AVOIR TUÉ KIMORG ET
SAUVÉ DAME CHARMACHINE ET LE PETIT
DOMYO, ACCOMPAGNERA TÔNE SUR
DESMEZZ.
IL ASSISTERA, IMPUISSANT, AU MEURTRE
DU PRINCE PAR TÔNE.
IL VA DÉTRUIRE LA RÉSERVE DE DROGUE
QUI MAINTENAIT LE PRINCE ET TROVALON
DANS UNE ÉTERNELLE JEUNESSE...
AFFOLÉ, TROVALON CHERCHE À S'EMPARER
D'ARZAK POUR UTILISER SES PROPRES
CORNES.



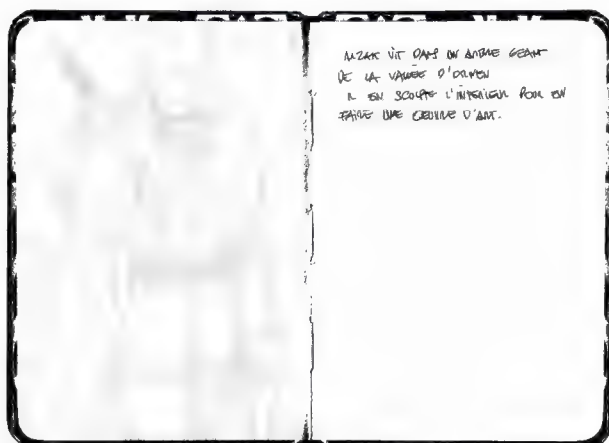
UN COMBAT SINGULIER LES OPPOSE, MAIS
TROVALON EST SAISI PAR LE VIEILLESSEMENT
ACCÉLÉRÉ DE SON ORGANISME ET DOIT
LAISSER ARZAK REPARTIR VERS TASSILI.
ARZAK EST RECONDUIT DANS SES
FONCTIONS (À SA DEMANDE) PAR DAME
CHARMAINE ET DOMYO, PRINCE RÉGENT...
TÔNE EST
ARZAK DÉCOUVRIRA LA VÉRITÉ SUR
DESMEZZ EN FOUILANT LES PAPIERS
DU PRINCE.



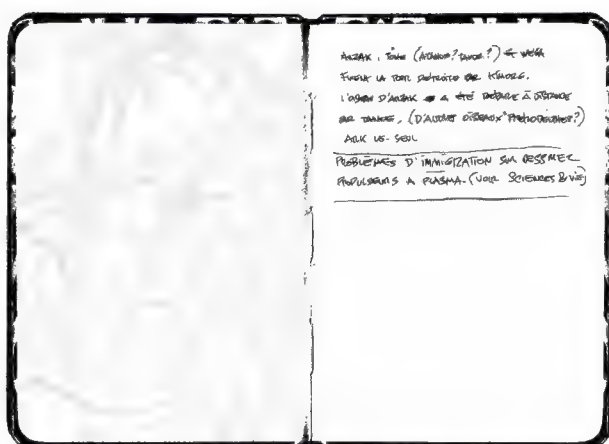
TÔNE A ÉTÉ VIOLÉE À L'ÂGE DE ONZE ANS PAR LE PRINCE. CELUI-CI A ÉTÉ RENDU FOU PAR LA DROGUE DE LONGÉVITÉ, AVANT QUE TROVALON NE DÉCOUVRE LE CONTRE-POISON. EN FAIT, TÔNE ÉTAIT LA PROPRE FILLE DU PRINCE, NÉE D'UN PRÉCÉDENT MARIAGE. TROVALON ET LE PRINCE CACHAIENT LEUR LONGÉVITÉ AU PEUPLE DESSMEZ EN ORGANISANT LA SUCCESSION DU PRINCE À LUI-MÊME. CETTE VÉRITÉ AURA ÉTÉ ENCAPSULÉE ARTIFICIELLEMENT DANS LA MÉMOIRE DE TÔNE. C'EST WERGA QUI LUI A PERMIS DE RECOUVRIR LA MÉMOIRE.



DÉCOUVREZ LES SECRETS DE LA RÉBELLION WERG... LA NÉCROPOLE-CITÉ... RUINES OBSCURES, ÉCLAIRÉES PAR DES RIVIÈRES DE CHAMPIGNONS LUMINEUX. ZISS A DÉCOUVERT LES ARSENAUX WERGS INTACTS: ARMES DE DESTRUCTION MASSIVE, VAISSEAUX RAPIDES EN ÉTAT DE MARCHÉ... (ZISS COMPTE ACHETER DU CARBURANT GRÂCE À L'ARGENT DES CRÂNES... C'EST LUI EN EFFET QUI EST DERRIÈRE LE TRAFIC!) L'ARME LA PLUS EXTRAORDINAIRE DE L'ARSENAL EST UN SYSTÈME DE DESTRUCTION À DISTANCE QUI EST CENSÉ POUVOIR DÉTRUIRE TOUT VAISSEAU DANS UN RAYON DE MILLE PARSEC AUTOUR DE TASSILI.



ARZAK VIT DANS UN ARBRE GÉANT DE LA VALLÉE D'ORWEN. IL EN SCULPTE L'INTÉRIEUR POUR EN FAIRE UNE ŒUVRE D'ART.



ARZAK, TÔNE (ATANOE? TANOE?) ET WERGA FUIENT LA TOUR DÉTRUITE PAR KIMORG. L'OISEAU D'ARZAK A ÉTÉ RÉPARÉ À DISTANCE PAR TANOE (D'AUTRES OISEAUX PTERODELPHES?) AUX US-SEUL. PROBLÈMES D'IMMIGRATION SUR DESSMEZ. PROBLÈMES À TASSILI. (VOIR SCENARIOS 2 & 3)

enterrée avec les honneurs, mais secrètement. Arzak retrouve son oiseau et s'envole vers le désert... Il est l'Arpenteur.

LE SECRET

Tône a été violée à l'âge de onze ans par le Prince. Celui-ci a été rendu fou par la drogue de longévité, avant que Trovalon ne découvre le contrepoison. En fait, Tône était la propre fille du Prince, née d'un précédent mariage. Trovalon et le Prince cachaient leur longévité au peuple Dessmez en organisant la succession du Prince à lui-même. Cette vérité aura été encapsulée artificiellement dans la mémoire de Tône. C'est Werga qui lui a permis de recouvrer la mémoire.

LA RÉBELLION WERG

Découvrons les secrets de la rébellion werg... La nécropole-cité... Ruines obscures, éclairées par des rivières de champignons lumineux. Ziss a découvert les arsenaux wergs intacts: armes de destruction massive, vaisseaux rapides en état de marche... (Ziss compte acheter du carburant grâce à l'argent des crânes... C'est lui en effet qui est derrière le trafic!)

L'arme la plus extraordinaire de l'arsenal est un système de destruction à distance qui est censé pouvoir détruire tout vaisseau dans un rayon de mille parsec autour de Tassili.

L'ARBRE D'ARZAK

Arzak vit dans un arbre géant dans la Vallée d'Orwen. Il en sculpte l'intérieur pour en faire une œuvre d'art.

APRÈS L'ATTAQUE

Arzak, Tône (Atanoe? Tanoe?) et Werga fuient la Tour détruite par Kimorg. L'oiseau d'Arzak a été réparé à distance par Tanoe (d'autres oiseaux pterodelphes?)

IMMORTALITÉ, AMOUR & VENGEANCE

Les laboratoires de Desmezz recèlent des raffineries de P.GAZ, qui prolonge la jeunesse des organismes humains plus de 600 ans. Le flacon de durium contenant la totalité du P.GAZ extrait

MAGNIFIQUE DE LA CARPASSE PERDUE AUX
SES ORGANISMEURS TOUS QUI ENSEMBLE DE LA
PRINCE NOUVE... INTERIEUR
SON ~~PRINCE~~ ENNETTEUR DE MAIN GRACHE UN
ENNEMI UNE UNUSION... IL OUVRE LE CIRCUIT D'ON
COURCOURT DE DOIT...
LE PRINCE LE CONVOQUE " J'ARRIVE)
LE TOIT DE LA TOUS PRINCE... DES JARDINS MAGNIFI-
FIQUES SUR UN HESPER... UNE "ARTY" RATTINÉE...
FEMMES EN PENSES SOUFFRANTES, HOMMES SOUVENUS
ET EMPRISÉS " ANIMATEUR GENS... L'INVITE D'HOMME
EST UN ENTOUR-TOURNEUR HÉLIX... C'EST LE CHAT
DE LA DÉLEGATION MURINON, & SON NOM EST
ZOOZ TOUFIERZ ET IL EST VENU PROPOSITION
COMME LA POLITIQUE MONÉTAIRE DE LA CONFÉ-
RENCE DES MZ. BANK ARRIVE A TEMPS
POUR CALMER LE MURINON.
LE PRINCE PREND BANK A PART " IL VAS
MA... MA PUSE DE COUSINES A TROP TANG...)
IL MONTE ~~PRINCE~~ LE DOS DE SA MAIN... " LES
TACHES SONT ARRIVÉES CE MATIN... CE SONT DES
TACHES DE VISITEURS, BANK " JE VAS MOURIR ")
BANK TACHES DE PRINCE " LA DISTINCTION EST
PRESQUE POISSONNE " IL A FAUX AUGMENTER LES
DOSES ")
PASSÉE, LE PRINCE DEMANDE DES NOUVEAUX DE
DAME CHARMANTE ET ROMY... TOUT VA BIEN, ILS
SONT TOUJOURS EN NOTRE PAYS UTO-DES-VEUS

LE COMLOT

où le Prince recevra son initiation dans les Cavernes murmurantes... Le Prince est rassuré, il s'éloigne et perdant la tête au bras de la jolie Liranda...

Werga, seule dans la salle de contrôle... Elle consulte un mur d'écrans... Le soleil se lève sur Redmond... Des enfants se dirigent vers l'école... Ils ont de 5 à 20 ans, la cloche sonne... Et son amant sortent dans le parc et donnent des ordres à une patrouille de garde. Soudain, un signal retentit, une lampe clignote sur le tableau... Blême, Werga se dresse et active un écran. Un missile se dirige vers Redmond. L'objectif est plus précisément la Tour elle-même. Dans trois minutes et demie, l'enfer se

SCÈNES
POSSIBLES
D'ENFANTS.

SCENA
POSSIBILI
D'ENFANTI.

la navette de Domyo échouée, vide... Plus loin une vedette pleine de pirates excités et menaçants survole le désert... Ils suivent des traces dans le sable... Une piste humaine et cinq autres animales... Ils atteignent une vallée encaissée... Cinq fouines... Les pirates en abattent trois... Les deux autres prennent la fuite. La piste humaine s'interrompt brusquement. C'est un mystère... Ce sont des traces d'enfant, certainement Domyo, mais où est la mère... Le chef de la patrouille rend compte à Kimorg. Rage et frustration. Ordre de rallier Redmond... Kimorg soupçonne la maîtresse des lieux d'avoir subtilisé la Princesse...

Kimorg dans son vaisseau est inquiet... S'ils n'ont pas la Princesse et Domyo comme otages, le contrat avec Brang est rompu... Les représailles de la flotte Desmezz s'abattent sur eux comme la foudre et c'en est fini de la reconquête Werga. Kim : « Établissez le contact avec Storg Chomchiz, il est temps de réunir nos forces... »

NDLR: BOOLANG, AZAELLE ET EGLAND ne sont pas encore nommés définitivement à ce stade.

sont toujours en route pour Lysto-les-vents où le Prince recevra son initiation dans les Cavernes murmurantes... Le Prince est rassuré, il s'éloigne et rejoint la fête au bras de la jolie Liranda.

REDMOND ATTAQUÉ

Werga, seule dans la salle de contrôle. Elle consulte un mur d'écrans. Le soleil se lève sur Redmond. Des enfants se dirigent vers l'école, ils ont de 5 à 20 ans, la cloche sonne.

La [Bourgmestra] et son amant sortent dans le parc et donnent des ordres à une patrouille de garde. Soudain, un signal retentit, une lampe clignote sur le tableau... Blême, **Werga** se dresse et active un écran. Un missile se dirige vers Redmond. L'objectif est plus précisément la Tour elle-même. Dans trois minutes et demie, l'enfer se

déchaînera sur la ville.

Arzak contemple le paysage... C'était son ami [Boolang] qui avait installé cette simulation arpine. « Alpine », le corrige **[Azaelle]**, « C'est un terme de la mythique planète d'origine de l'humanité. » **Arzak** est sceptique. Soudain, une voix retentit : « Alerte!... Un missile en approche! Maîtresse! Il faut vite évacuer la tour! C'est un coup des pirates! » **[Azaelle]** active une télécommande... Le paysage disparaît... Elle entraîne **Arzak** hors de la pièce vue plus tôt... « Vite! Suivez-moi. »

LA TRAQUE

La navette de **Domyo** échouée, vide... Plus loin, une vedette pleine de pirates excités et menaçants survole le désert... Ils suivent des traces dans le sable, une piste humaine et cinq autres, animales. Ils atteignent

une vallée encaissée... Cinq fouines se reposent... Les pirates en abattent trois, les deux autres prennent la fuite. La piste humaine s'interrompt brusquement. C'est un mystère. Ce sont des traces d'enfant, certainement **Domyo**, mais où est la mère...?

Le chef de la patrouille rend compte à **Kimorg**. Rage et frustration. Ordre de rallier Redmond... Kimorg soupçonne la maîtresse des lieux d'avoir subtilisé la Princesse...

Kimorg dans son vaisseau est inquiet. S'ils n'ont pas la **Princesse** et **Domyo** comme otages, le contrat avec **Brang** est rompu, les représailles de la flotte Desmezz s'abattent sur eux comme la foudre et c'en est fini de la reconquête Werga. **Kimorg** : « Établissez le contact avec Storg Chomchiz, il est temps de réunir nos forces... »

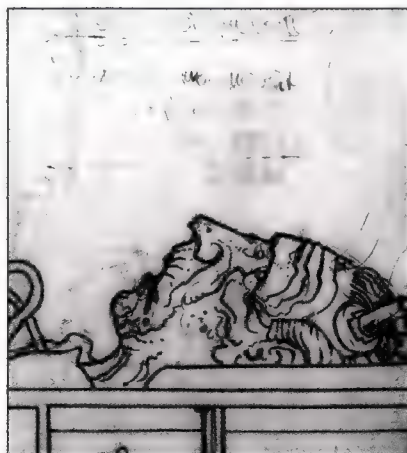


PLANCHE 11 / P.191

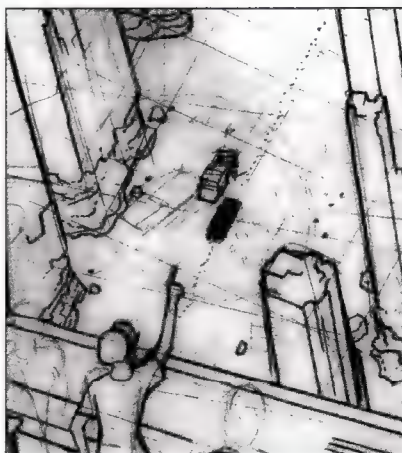


PLANCHE 13 / P.193

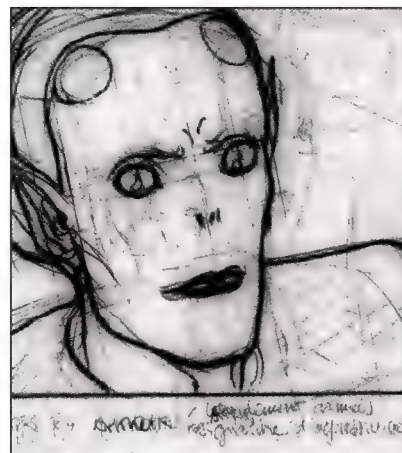


PLANCHE 13 / P.193

COMMUNICATION

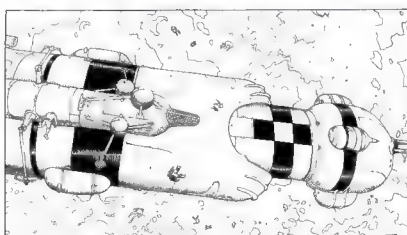


PLANCHE 7 / P.187

KIMORG: Gizz! Suis moi!.. Il est temps de contacter notre copain à la peau rose...

GIZZ: Kimorg!.. J'aime pas ce type. Tu devrais pas lui faire confiance!..

KIMORG: Moi! Je lui fais confiance autant qu'à une fouine enragée... Mais on n'a pas le choix.

DÉPART



PLANCHE 9 / P.189

BRANG MULL: Dites au Prince que j'apporte des bonnes nouvelles.

À L'AGONIE



PLANCHE 11 / P.191

LE PRINCE: Pitié!.. Laissez-moi mourir...

SUR LA DÉFENSIVE

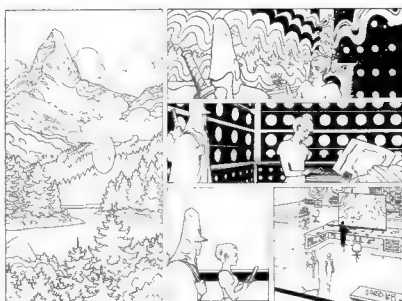


PLANCHE 13 / P.193

AZAELE ZOOM: Tassili n'est plus qu'une coquille vide.

ARZAK: Ne vous fiez pas aux apparences, Centralisatrice.

AZAELE ZOOM: C'est Boolang qui avait fait installer cette simulation... Allons rejoindre Werga, elle me dit avoir de nouvelles informations.

ARZAK: Je suis prêt à vous aider, mais il faut faire quelque chose pour mon ptérodelphe.

AZAELE ZOOM: [...] Nous devons avoir des drones de réparation dans le secteur.

*

AZAELE ZOOM: Ont-ils capturé la Princesse?

WERGA: [...] Les fugitifs ont bien atterri, mais ont disparu.

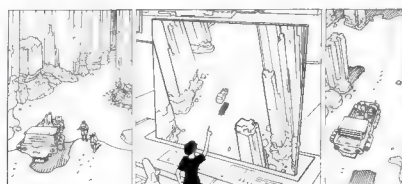


PLANCHE 13 / P.193

WERGA: Regardez! La femme et l'enfant ont quitté la bulle.



PLANCHE 13 / P.193

WERGA: Trois vedettes en approche! Lourdemment armées. Signature d'agressivité R7.

AZAELE ZOOM: Il faut faire évacuer la ville.

WERGA: Nous n'avons pas de véhicule... Tous les circuits sont fermés.

ARZAK: Pourquoi ne pas utiliser les souterrains?

FACE À L'ASSAUT



PLANCHE 15 / P.195

ARZAK: Faire évacuer la ville est urgent, mais sauver la Princesse et le Prince l'est tout autant...

WERGA: Il nous faut un véhicule.

AZAELE ZOOM: Je sais où en trouver un. Suivez-moi.

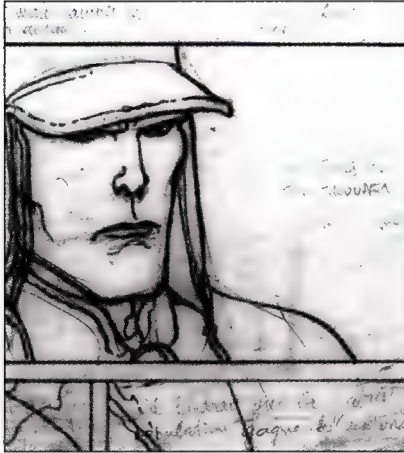


PLANCHE 15 / P.195

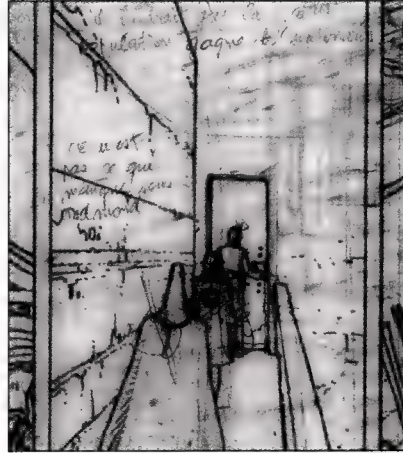


PLANCHE 15 / P.195



PLANCHE 16 / P.196

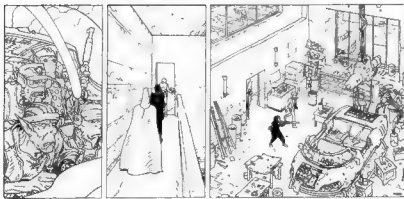


PLANCHE 15 / P.195

AZAELE ZOOM: Il faudrait que la population gagne les souterrains.

ARZAK: Ce n'est pas ce qui manque sous Redmont.

WERGA: C'est la barge Anti-G d'Egland !

AZAELE ZOOM: Exact... Je vais l'utiliser avec Arzak. Toi, Werga, tu essaies de contacter la Bourgmestra.

À L'ABORDAGE

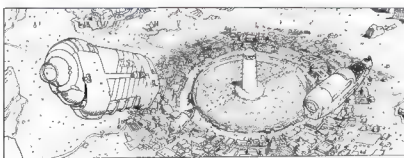


PLANCHE 16 / P.196

KIMORG: Parfait ! Vous lui clouez le bec sans la détruire ! Il me faut la Centralisatrice vivante ! Moi... J'ai rendez-vous avec l'ensemble des [...]

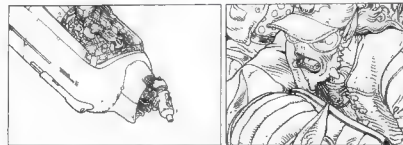


PLANCHE 16 / P.196

KIMORG: Attention, pas de dégâts collatéraux !

UN PIRATE WERG: Quel dommage... Quand je pense au beau carnage d'humains !

PRIS PAR SURPRISE

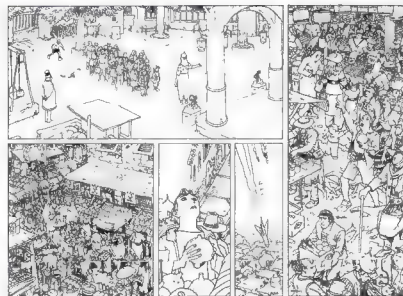


PLANCHE 17 / P.197

LA MAÎTRESSE: Allez les enfants, tous en rang !

UN HABITANT: Hé ! C'est quoi ça ? !

LA DÉROUTE ?



PLANCHE 19 / P.199

UN PIRATE WERG: Héé ! Regardez ! Les traces disparaissent là ? !

UN 2^E PIRATE WERG: Comment c'est possible ?

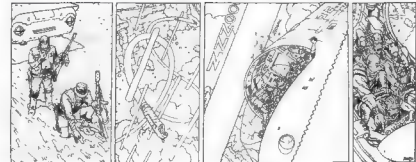


PLANCHE 19 / P.199

KIMORG: Tourne !!

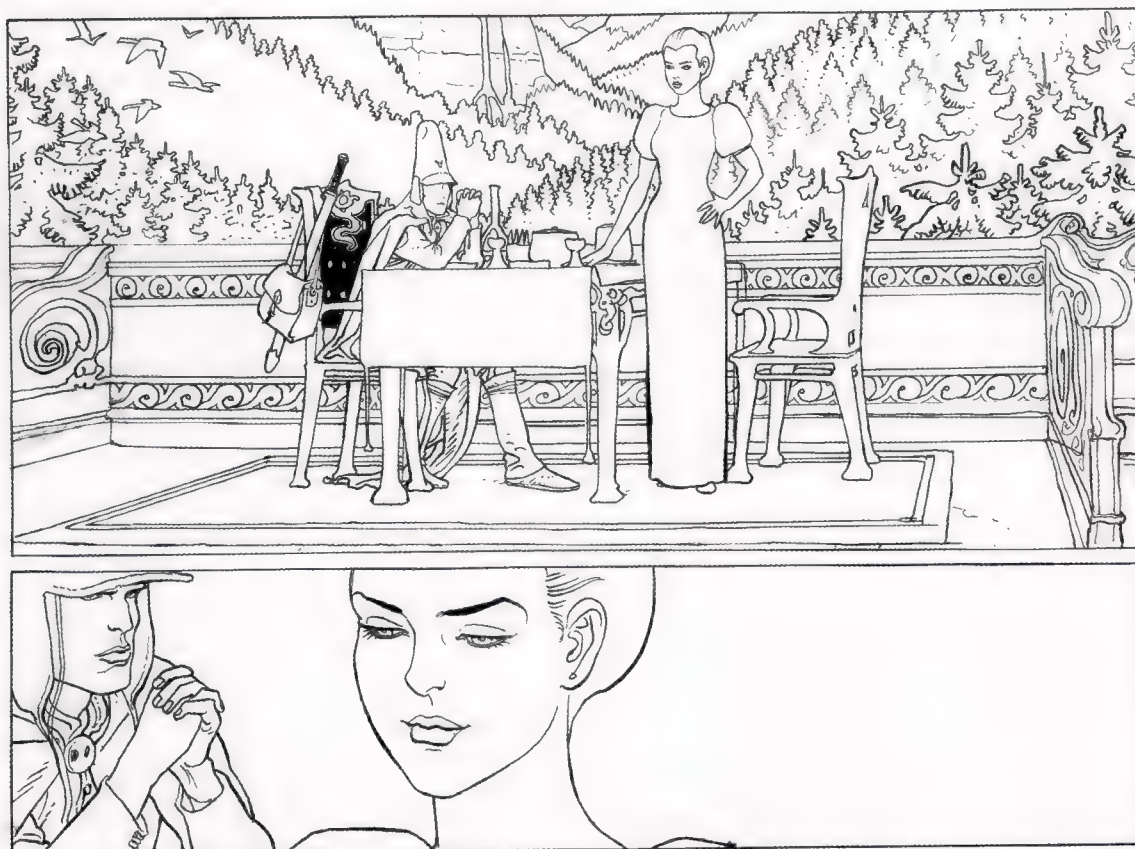
KIMORG: Presque ! Attention, c'est le moment !

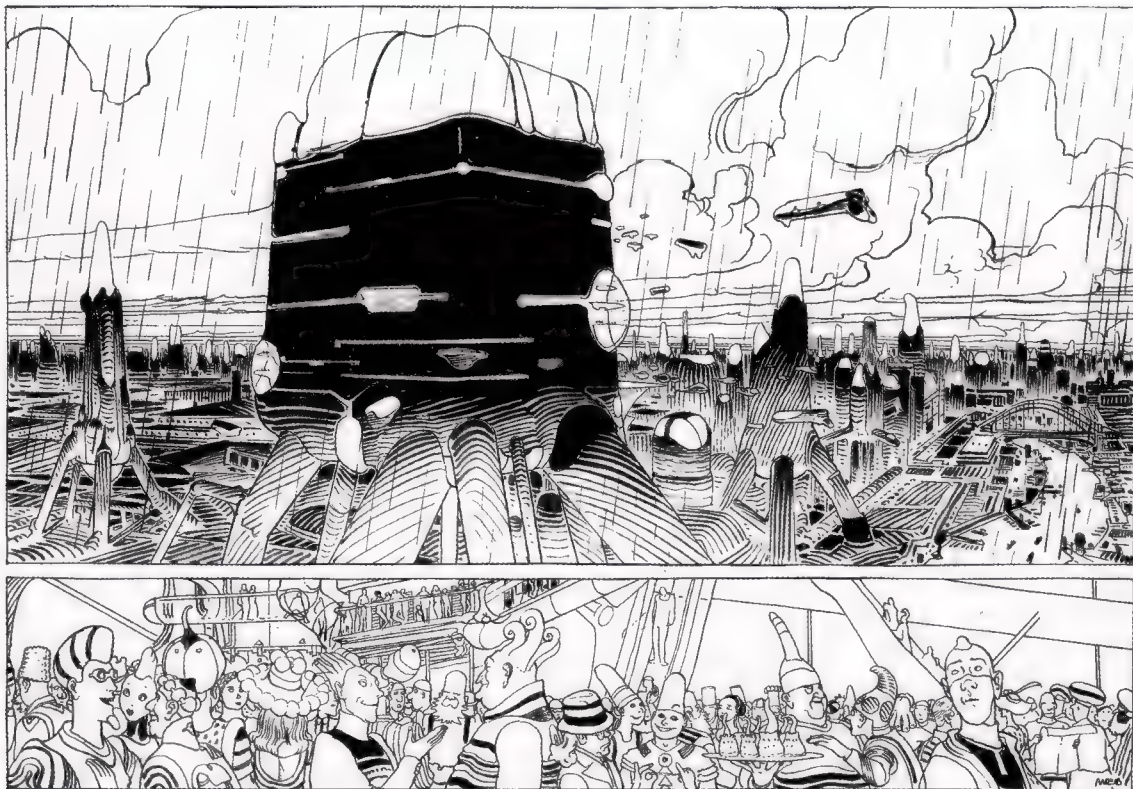
IN EXTREMIS

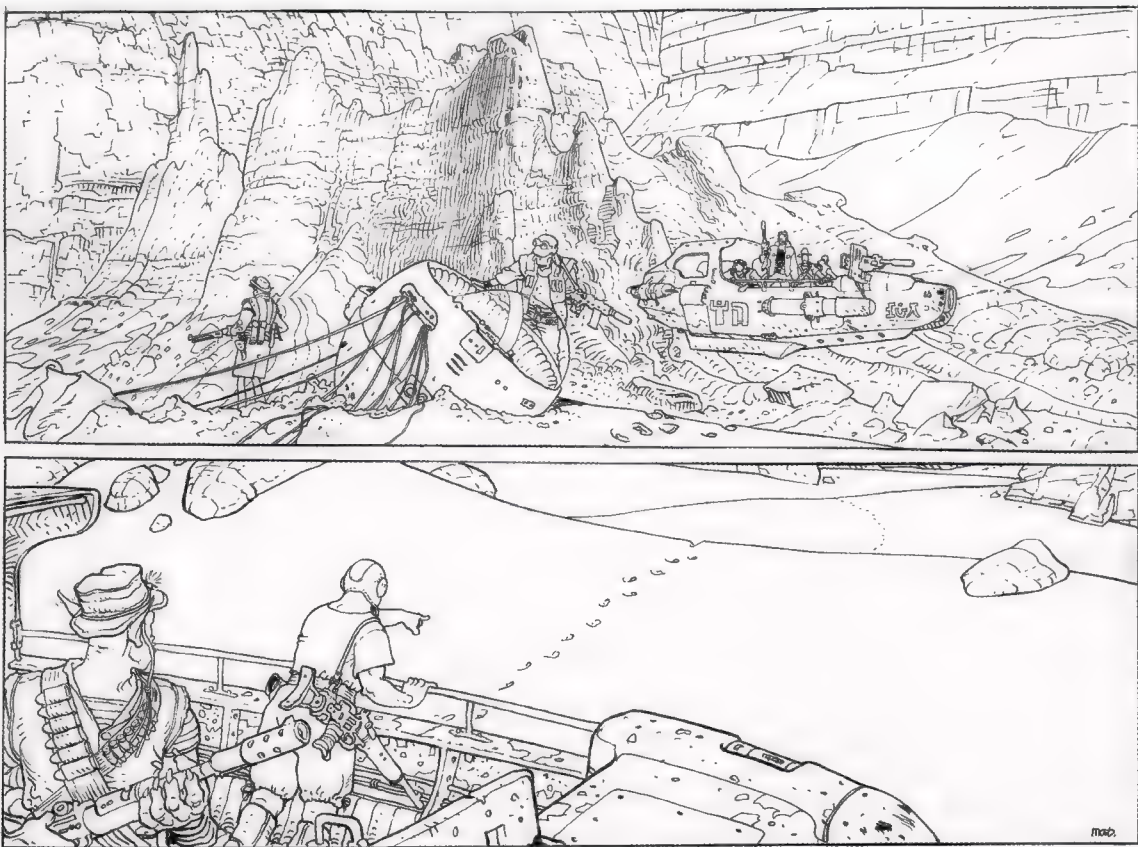
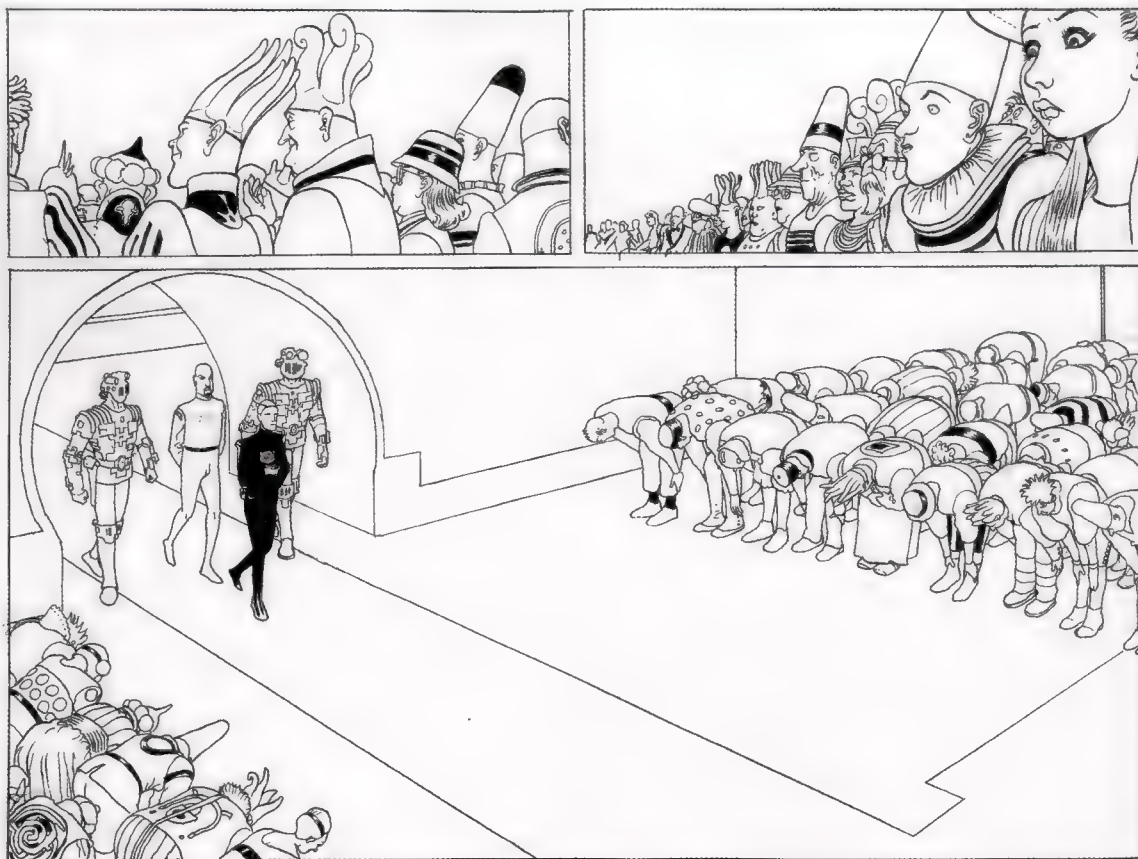


PLANCHE 22 / P.202

LA FOUINE-MÈRE: Arrière ! Arrière... Reculez toutes !









NDLR : LE CHAMBELLAW alias BRANG MULL, ou encore TROVALON.



L'ÉTAT DU PRINCE

Le Chambellaw et l'Ablonde parviennent dans les appartements du Prince... Celui-ci, un vieillard décharné, est attaché sur une table médicalisée, et se débat malgré ses liens en lançant des menaces. Près de lui, le mage et l'équipe médicale se disputent sur la marche à suivre.

Le mage voudrait que tout s'arrête et qu'on laisse le Prince mourir. Les médiks se précipitent vers le Chambellaw et lui demandent s'il a la drogue de vie. Celui-ci sort un étui de ses vêtements... C'est le dernier. (Les courtisans attendent pour la cérémonie de Don de Temps. Si on la décommande, on va vers des troubles politiques.)

Les médiks font en hâte une injection au Prince. Celui-ci redoriente en quelques secondes un jeune homme d'une vingtaine d'années, calme et souriant. Le mage est dégoûté... Découragé.

Les médiks sont inquiets, la dose est insuffisante. Le Chambellaw les rassure, on attend un arrivage qui devrait assurer la survie du Prince pour plus de mille ans.

Le Servogarde approche pour assurer la protection du Prince, celui-ci demande des nouvelles de Dame Charmaine et Domyo... Le Chambellaw le rassure : tout va bien... Il est temps, maintenant, de rejoindre les courtisans.



SITUATION DÉSESPÉRÉE

Domyo est cerné par les fouines...

Il ne sait pas quoi faire... Soudain, un filament sort de sa besace et s'interpose face aux crocs menaçants.



VICTOIRE DES PIRATES

La patrouille réussit à rétablir le contact avec Kimorg, victorieux, sur son champ de ruine...

Les pirates pourchassent les survivants et les parquent dans un bâtiment intact. Ils abattent ceux qui résistent. Plusieurs grandes barges pirates les rejoignent. (D'autres vaisseaux sont venus se joindre aux wergs de Kimorg, Kimorg leur assigne comme cible les autres concentrations humaines de la planète.)



LES SOUTERRAINS

Arzak et Werga s'enfoncent dans le vaste labyrinthe qui court sous la ville. Ils tombent dans un piège.

L'épée d'Arzak se révèle être une sorte d'antenne (de Lecher) qui indique la bonne route... Elle a aussi le don d'entamer les métaux les plus durs par une programmation dissimulée dans la poignée.

Ils parviennent jusqu'à une vaste salle (un laboratoire, un dépôt, au centre : une étrange machine). Bataille avec la troupe de flics de la ville...

Une rafale perdue fait tomber un vaste panneau, révélant des étagères sur lesquelles s'alignent des crânes wergs.



DOMYO & LA MEUTE

Domyo assis sur le dos d'une fouine, mène le reste de la meute dans le canyon à vive allure... Un filament sort du sac à dos et pénètre dans l'oreille de la fouine, qui parle à Domyo avec la voix de sa mère.

Dialogue étrange entre l'enfant et le monstre... Ils arrivent en vue de la patrouille

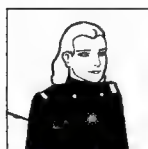
[Réaction de Kimorg]

Le chef de la patrouille est en contact avec Kimorg... Attaque des fouines, menée par la fouine-mère... Combats... Les pirates sont balayés. Domyo s'installe aux commandes de la barge Anti-G, la fouine-mère à ses côtés. La barge disparaît dans le ciel tandis que le reste de la meute se repaît des pirates. La mère demande à Domyo de fermer les yeux.



LA FUITE

Des milliers de crânes wergs au centre de la pièce. Une troupe constituée de Ettom, de la Princesse, d'une centaine de prisonniers et d'un groupe de trois hommes en noir, ainsi qu'un extraterrestre de plus de trois mètres de haut, se précipitent à l'intérieur d'une étrange machine. La scène est vue par l'Hermite au cristal... La machine au centre de la cave disparaît au nez d'Arzak et de Werga. [Point de vue de Ark-le-seul]



LA CÉRÉMONIE

Sur la planète, retour à la cérémonie, le Prince, jeune, passe devant ses loyaux sujets prosternés... Il tient sa main tendue au-dessus de la tête de chacun à tour de rôle...

Certains s'effondrent comme foudroyés. Ils sont immédiatement emportés par des policiers. Lorsque tout est terminé, le Chambellaw fait un discours de clôture... Parmi ceux qui ont été imposés, certains ont gagné des années de vie, d'autres en ont perdu... D'autres encore ont été éliminés pour des raisons que le Prince est seul à connaître.

La foule se disperse... Chacun est partagé entre la joie et la peur, d'avoir gagné ou perdu de la vie.

On mesure le pouvoir du Prince... Celui-ci, flanqué de son Chambellaw et de sa femme, se retrouvent dans un labo... [On est à court de drogue. Une équipe médicale s'inquiète de l'état du Prince... Le Chambellaw les rassure... Il attend un chargement]. Le Prince, épuisé par la séance d'imposition des courtisans, doit subir un certain nombre de manipulations régénérantes style acnos, à partir de la molécule extraire des crânes wergs...

On a là une idée des raisons du trafic: immortalité. Du Prince et du pouvoir énergétique sur les

autres... Le Chambellaw reçoit un message et s'éclipse en direction d'un labo technique. Il reçoit le groupe formé par Etom.

Les trois hommes en noir et l'extraterrestre sortent de la machine... Seul l'extraterrestre est conscient, les autres doivent être réanimés.

On décharge un récipient contenant la précieuse drogue... Le Chambellaw la fait immédiatement porter au labo...

La Centralisatrice est la première à se réveiller. L'extraterrestre donne l'ordre au Chambellaw d'immédiatement la faire incarcérer en secret. Les autres sortent de leur léthargie. Les trois hommes en noir sont agents du Chambellaw... Etom et Egland.

Ils apportent de mauvaises nouvelles de Tassili (attaque des pirates, etc...) Le Chambellaw feint d'être choqué.



DANS LE LABO

Arzak et Werga examinent le laboratoire... L'effarant spectacle des centaines de crânes... Ils découvrent dans une pièce voisine des milliers d'autres crânes en vrac... Près d'un incinérateur. Tous ont leurs excroissances osseuses sciées avec soin au ras de la zone osseuse.

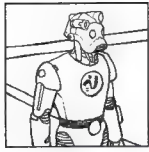
Werga parvient à déchiffrer certains documents: les fuyards ont utilisé un transféreur de matière, une technique dérivée du plongeon dans l'hyper espace, mais dont elle ignorait qu'il en existait réellement un exemplaire.

Arzak et Werga sont très intrigués et semblent impuissants et indécis... Ils sont soudain pris sous un feu nourri, Werga est blessée... Ils fuient. Arzak soutient Werga. Ils s'enfoncent dans un dédale souterrain et finissent par s'égarer dans les profondeurs.



REDMOND EN OTAGE

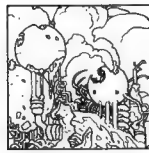
Kimorg décide d'envoyer une section à leurs trousses... Il organise le rassemblement de tous les survivants humains de Redmond... Les enfants de l'école ont survécu (On retrouve ces enfants du 1^{er} album)... Ils promettent aux pirates le retour vengeur de l'Arpenteur. Rires moqueurs des pirates!



DEMANDE

La Centralisatrice est emmenée dans les profondeurs du palais... Un fonctionnaire de police supervisé par un extraterrestre l'interroge... Un avocat d'office intervient et la fait libérer. [À créer: robot] Elle demande une audience auprès du Prince. Le robot, sceptique, s'exécute. À sa surprise, l'audience est acceptée immédiatement.

La Centralisatrice, satisfaite, monte dans un glisseur officiel qui est venu la chercher et l'emmène vers le palais princier.



INFILTRATION

La barge Anti-G de Domyo l'a amené sur les hauteurs qui dominent Redmond... Il contemple la ville en ruines et les nombreuses forces pirates wergs cantonnées dans la vallée. Il monte sur le dos de la fouine et prend le chemin de la ville. La vitesse de la fouine est telle qu'ils atteignent les premières maisons au crépuscule.

La fouine-mère veut atteindre les vestiges de la Tour. Elle pense qu'il reste dans ces ruines un circuit capable de les mettre en contact avec Desmezz. Ils se fauillent habilement vers leur objectif dans l'obscurité grandissante.



SANS ISSUE...?

Arzak atteint une lande obscure. Il soigne Werga... De nouveaux projectiles les frôlent. Fuite dans le noir. Ils trouvent une sorte de jetée sur laquelle ils s'avancent... Leurs poursuivants exultent, grâce à leurs viseurs infra-rouges, ils constatent que les deux fugitifs sont sur une voie sans issue...

La jetée se termine abruptement au milieu d'une vaste étendue d'eau qui se perd dans le noir. Arzak et Werga arrivent à l'extrémité. Ils sont perdus!.. Non!.. Un sifflement discret révèle un long canot piloté par un werg. (Arzak, étonné, reconnaît le werg dont il a sauvé la vie dans le 1^{er} album)

[Nœud d'histoire attention!] Le canot disparaît dans l'obscurité en emportant les fugitifs, à la grande fureur de la patrouille werg.

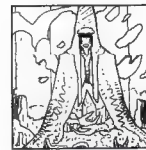


SITUATION ALTERNATIVE

La Centralisatrice est assise dans un fauteuil confortable, devant un bureau vide. La femme du Chambellaw surgit et s'installe. Elle reproche à la Centralisatrice d'être revenue. Elle avait pourtant accepté son exil. La Centralisatrice proteste et accuse le couple Chambellaw de double-jeu... Ils soutiennent les pirates et le trafic de crânes wergs. Elle veut parler au Prince. Un message les interrompt: le chargement de drogue en provenance de Tassili est [à insérer peut-être ultérieurement].

La Chambellaw rétorque que la Centralisatrice a bénéficié d'un transfert d'énergie de la part du Prince en échange de son éloignement... Ce qui lui a redonné jeunesse, beauté et double vie... La Centralisatrice, pour toute réponse, demande à voir le Prince. La Chambellaw décroche un phone et dit: « Il est d'accord... Allons-y! »

Alternative: tentative de meurtre de la Chambellaw envers la Centralisatrice qui tue la Chambellaw... La Centralisatrice s'empare du module d'identification de la Chambellaw et part à la recherche du Prince.)



LES CAVERNES

Arzak, debout à la proue du canot qui file dans l'obscurité des cavernes de Tassili... Il croise des îles blêmes,

des lumières clignotent sur les remparts fortifiés... Des insectes lumineux volent de toute part, créant une lueur fantôme... Des flottilles de canots pilotés par des wergs les accompagnent vers un gigantesque pilier rocheux couvert de constructions en étage... Des milliers de wergs observent le canot qui se dirige vers un imposant pilier.

Le pilier est creux... En son centre se dresse un cristal géant. Le canot, seul, se dirige vers la masse cristalline et lumineuse... Arzak, sous les indications du werg et de Werga, descend du canot et se dirige vers le cristal... À l'intérieur, on distingue la silhouette d'Ark-le-seul.



UN ESPOIR

Un pirate surprend Domyo, un filament jaillit du sac à dos et rend le pirate docile... Celui-ci les guide à travers le camp jusqu'aux ruines de la Tour. Le pirate, soulevant des poutrelles tordues, les mènent vers une partie intacte du pylône central.

Le pirate est plongé dans le sommeil... Domyo utilise ses compétences en informatique et jeux vidéo pour activer un système de communication avec Desmezz. Après plusieurs essais infructueux, il parvient à établir le contact... Le Prince apparaît sur l'écran, Domyo s'écrie: « Papa! ». Le Prince: « Mon fils! ».



ARK & ARZAK

Arzak débouche dans une vaste salle lumineuse. Une architecture étrange, un chamanisme technologique à base de cristaux, de cercles métalliques entremêlés, Ark est là... Dans sa position de méditant. Des objets étranges volent autour de lui dans un ballet bizarre.

« Approche, fils de Tassili... etc... » Ark décrit à Arzak la situation globale, le trafic de cornes wergs, l'oppression Desmezz qui doit cesser, la menace Kimorg... (tout ceci est à définir). La mission d'Arzak est de récupérer la cargaison de drogue werg pour que cesse l'immortalité du Prince.

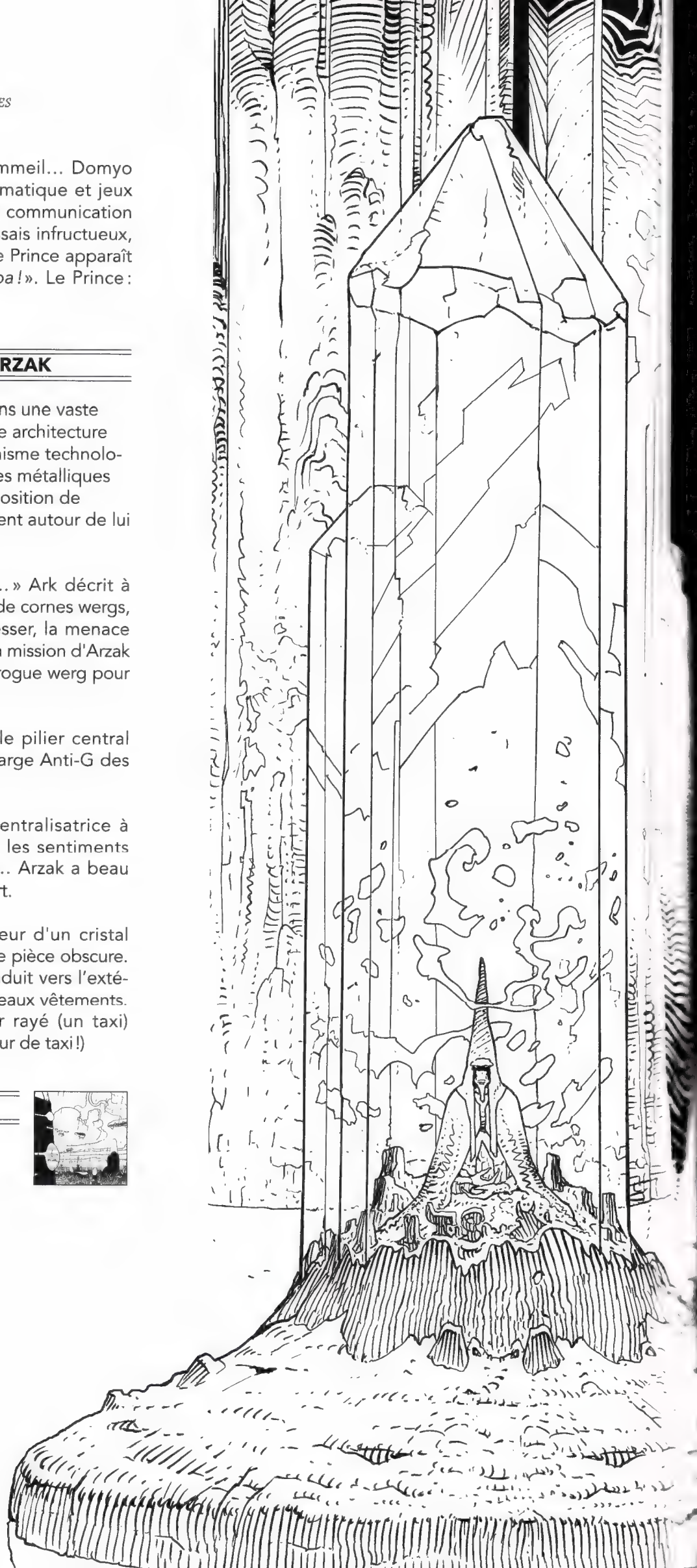
(Peut-être, s'il y a un 3^e album, le pilier central est-il victime d'une attaque par barge Anti-G des pirates qui poursuivaient Arzak?)

Arzak avoue son amour pour Centralisatrice à Ark-le-seul / Ark met le doigt sur les sentiments d'Arzak envers la Centralisatrice... Arzak a beau nier, il est clair qu'il en pince à mort.

Ark fait pénétrer Arzak à l'intérieur d'un cristal rouge... Arzak se retrouve dans une pièce obscure. Un vieux werg l'accueille et le conduit vers l'extérieur, après lui avoir fourni de nouveaux vêtements. Il s'engage à bord d'un glisseur rayé (un taxi) conduit par le werg (qui est chauffeur de taxi!)

À SUIVRE...

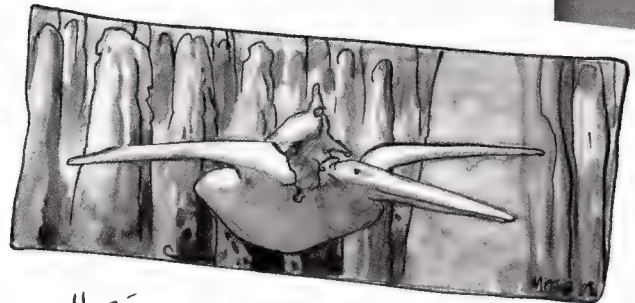
À travers la circulation encombrée de Desmezz, sous le crachin perpétuel qui baigne la ville princière...



LE MONDE D'ARZAK

2^{ème} PARTIE

UN SCÉNARIO DE JEAN GIRAUD MÖBIUS
V.3 - SEPTEMBRE 2007



Hi RIDLEY

STEPHANE SAYS THAT WE ARE
GOING TO MEET THIS WEEK... MAY BE LIVE
MAY BE THRU A PHONE CONFERENCE

I HOPE IT WILL BE LIVE... THE ARZAK PROJECT
ENLIGHTEN MY MIND! I AM VERY EXCITED WITH
THE STORY AND THE GRAPHIC POSSIBILITIES

BY THE WAY, I LIKE THE TREATMENT YOU
SENT... IT IS TOO GOOD TO THROW IT AWAY BUT
TOO BAD TO KEEP... SO I AM THINKING, DREAMING
HAVING IDEAS!

I AM VERY ANXIOUS TO SHARE IT WITH YOU.
RIDLEY, I HOPE EVERYTHING GOES WELL FOR YOU
AND I HOPE WE WILL MEET SOON

FRIENDLY
JEAN "MÖBIUS" GIRAUD

Le jour se lève sur Ville Rouge... Arzak est en train de ramasser son maigre bagage... Du pied, il éteint le feu mourant... Un instant il contemple la Tour... Pousse un soupir et va pour rebrousser chemin lorsque, à sa surprise, la petite porte, à la base de la Tour, s'ouvre sur une silhouette enveloppée dans une cape sombre.

La silhouette se dirige en hâte vers Arzak. Un avant-bras d'un noir brillant sort de la cape... Une main griffue s'empare de celle d'Arzak - impassible, le guerrier du désert se laisse guider par la servante werkmen.

Ils pénètrent dans la Tour, traversent des couloirs poussiéreux et sordides donnant sur des bureaux abandonnés, des locaux techniques en ruines... Observés par une foule de lutins craintifs, mais curieux...

Ils aboutissent enfin dans la grande salle tapissée d'écrans de contrôles déjà vue plus tôt. La servante, sans un mot, invite Arzak à s'asseoir dans un grand fauteuil qui fait face à une série d'écrans... Le guerrier, méfiant, recule d'un pas... La femme insecte appuie alors sur un ensemble de commandes; aussitôt, les écrans s'allument, un bruit de moteur sort des haut-parleurs; puis une voix claire qui invite à nouveau Arzak à s'asseoir.

Subjugué, le guerrier s'exécute enfin.

Sur les écrans, on voit la même scène filmée de plusieurs points de vue :

Écran n°1 : Une route poussiéreuse qui serpente entre des collines desséchées et sur laquelle on avance à grande vitesse. On distingue l'avant d'un capot de voiture (voir la bande dessinée de l'album.)

Écran n°2 : La même route, vue de l'arrière.

Écran n°3 : La conductrice (Azaelle Zoom, vêtue comme dans la bande dessinée), vue du profil gauche.

Écran n°4 : La même, vue du profil droit.

Écran n°5 : La même, vue de face.

On reste sur cette image. Arzak, fasciné, observe de près le visage à demi caché par le casque de cuir et les lunettes d'aviateur.

Un étrange dialogue s'engage entre l'homme et la femme. Azaelle Zoom sait ce que veut le guerrier; qu'il ne s'inquiète pas, elle est en chemin vers le lieu d'où elle pourra réparer son ptérodelphe.

Arzak ne comprend pas... Pourquoi n'a-t-elle jamais répondu à ses rapports, et pourquoi a-t-elle soudain changé d'avis?

Azaelle Zoom élude une partie de la question, lui apprend que de terribles pirates ont l'intention de mettre la planète à feu et à sang et que, pour les en empêcher, il faut sauver Dame Charmaine Borlow et son fils Petit-Domyo. Azaelle Zoom a totalement perdu son air hautain et impassible, elle est pâle et agitée.

En tant que Guerrier du désert, Grand Arpenteur, et Surveilleur appointé par le Conseil de la Confédération Desmezz, Arzak n'a guère d'autre choix que d'obéir. Il accepte donc la mission.

Mais où doit-il chercher les deux disparus? Et quand pourra-t-il récupérer

son ptérodelphe? Azaelle Zoom lui assure que son oiseau sera bientôt à ses côtés... C'est la raison pour laquelle elle fait ce voyage à bord du dernier véhicule de fonction encore disponible.

Quant à la localisation de Dame Charmaine et de Petit-Domyo, les coordonnées à sa disposition sont insuffisantes, mais la servante werkmen est un être plein de ressources et qui connaît le fonctionnement des systèmes de détection du laboratoire. Elle fera tout pour retrouver leur trace avant l'arrivée du ptérodelphe.

Ensuite, ce seront les pirates qu'il faudra battre de vitesse!

Plan de la puissante voiture d'Azaelle Zoom (voir l'album).

Elle arrive en vue d'une vaste construction à demi en ruine, perdue en plein désert. Elle stoppe l'automobile devant le bâtiment principal.

Après un dernier regard suppliant vers l'image d'Arzak, qui la contemple sur un écran inséré dans le tableau de bord, Azaelle Zoom coupe la communication. Les écrans s'éteignent dans le labo, sous les yeux déconfits du guerrier. Werk, concentrée sur ses recherches, se moque de l'intérêt qu'il porte un peu trop visiblement à sa maîtresse.

Arzak, impassible, vient contempler l'écran sur lequel elle travaille: une vision planisphère de Tassili quadrillée avec complexité. Des signes de balayage montrent qu'une recherche électronique est en cours.

xxx

Azaelle Zoom monte une volée de marches et pénètre dans une vaste salle organisée comme une usine de montage.

Une douzaine de postes de travail sont occupés par des carcasses de ptérodolphins, mais aussi par d'autres animaux cyborgs à divers stade de fabrication...

Autour de chaque poste, des robots complètement rouillés comme surpris et figés en plein travail.

Azaelle Zoom traverse la vaste salle fantomatique et se dirige vers une unité centrale d'où émerge un faisceau de câblages et d'antennes qui se perdent vers le plafond...

Un groupe de robots, en meilleur état, visiblement des gardes, entourent l'unité centrale... Ils sont trop rouillés pour réagir, sauf l'un d'eux qui agresse Azaelle Zoom (voir album Arzach). La jeune femme choit à terre, étourdie - un instant, elle se croit perdue. Heureusement le garde, à bout d'énergie, s'effondre dans une gerbe d'étincelle.

Elle se relève et, passant entre les autres automates trop rouillés pour réagir, elle parvient à pénétrer dans la casemate.

Elle entreprend aussitôt diverses manœuvres... Active un écran sur lequel apparaît une vue en plan d'un ptérodelphe, puis un autre qui le montre de profil... Elle pénètre dans les organes étranges de l'oiseau mi-organique, mi-robotique, par une série de zooms et effectue des réglages sur l'ordinateur...

Une vue du planisphère de Tassili (déjà aperçue dans le labo de la Tour) montre la disparition de la lumière clignotante... L'oiseau est réparé!

xxx

Le désert à perte de vue... L'ogive de survie est posée de guingois sur le sable... Une vedette détachée du Tenebrax se pose en douceur... Un commando de pirates armés jusqu'aux dents en sort... Fouille la capsule... Vide!..

Un des pirates découvre des traces qui s'éloignent vers l'est.

La vedette, volant à quelques mètres du sol, suit les traces bien visibles dans le sable. Les traces disparaissent soudain mystérieusement, interrompues au milieu de l'étendue plate.

Le chef de la patrouille fait part de l'incroyable découverte à Kimorg Barbrax, toujours à bord du Ténébrax en orbite. On reconnaît l'homme déjà entrevu sur l'écran, dans le labo de Azaelle Zoom..

Kimorg est furieux et intrigué... En effet, les traces relevées par la patrouille ont non seulement disparu, mais ont en outre été imprimées dans le sable par les pieds d'un enfant, certainement Petit-Domyo! Mais alors... Où se trouve donc la mère, Dame Charmaine?

Kimorg a soudain une idée... Il se fait passer la bande enregistrée par l'ordinateur de bord, quand Wang-Xu a été fait prisonnier. Le joli visage d'Azaelle Zoom apparaît sur l'écran. Kimorg montre le visage d'Azaelle Zoom à ses lieutenants... Il veut qu'on la trouve, où qu'elle se cache à la surface de Tassili... C'est elle qui les conduira aux deux fugitifs.

Un planisphère de la planète apparaît sur l'écran... Le désert, partout! Quelques rares oasis étriquées... Quelques lacs à demi asséchés, une dizaine de villes dont aucune ne dépasse les dix mille habitants... Et quelques villages disséminés. Les pirates sont confiants... Cette planète est si peu peuplée que les recherches pour retrouver cette fameuse maîtresse des lieux ne devraient pas prendre trop de temps.

xxx

Arzak a ouvert une fenêtre du labo; il contemple le mégadésert de Tassili qui s'étend à l'infini.

Derrière lui, Werk continue son balayage de recherche.

Partout dans le labo, une armée de lutins s'activent en tous sens, astiquant, polissant, nettoyant les objets et les surfaces.

Arzak pose des questions... Comment la maîtresse des lieux connaît-elle l'emplacement où il a laissé le ptéro?

Pour toute réponse Werk active une commande: sur le planisphère s'activent aussitôt une douzaine de points lumineux

WERK

Chaque lumière représente un ptérodelphe,
et un Arpenteur, comme toi!

Elle en montre un du doigt, un minuscule ergot rouge clignote en son centre.

WERK

Voici le tien... Sois heureux,
Dame Azaelle Zoom a réussi la réparation!

Arzak est plein d'admiration pour cette technologie que le vieux Doozu ne lui avait jamais montrée. Mais pourquoi l'envoie-t-on arpenter le mégadésert si on peut tout surveiller avec ces merveilleuses machines? Werk réplique qu'il n'y a qu'Ark-le-seul qui soit capable de tout surveiller sur Tassili.

C'est au tour d'Arzak de se moquer de Werk:

ARZAK

Ark-le-seul n'existe pas!
Il n'est qu'une légende werkmen,
une superstition locale absurde...

Soudain, l'écran devant lequel Werk travaille explose! Elle est projetée violemment à travers la pièce; elle est blessée, de sa carapace fendillée gicle un sang bleu turquoise.

Arzak se précipite et colmate la blessure tant bien que mal à l'aide d'une bande adhésive.

Werk reprend conscience mais reste très inquiète, cette explosion signifie que les systèmes de détection des pirates les ont repérés. Ils ne vont certainement pas tarder à apparaître... Chancelante, elle se dirige vers un coffre et en sort une arme impressionnante, mi-bazooka, mi-mitrailleuse, et se dirige vers la fenêtre sous le regard perplexe d'Arzak.

SOUDAIN, un sifflement aigu retentit, venant du ciel... Un engin volant aux formes agressives s'immobilise à une soixantaine de mètres du sol... Une autre vedette, rafistolée celle-là, bardée d'armes et pleine de pirates hurlants, surgit à son tour et se pose au centre de la place à quelques mètres de la tour.

Quelques curieux sortent de l'auberge et des premières maisons, intrigués et inquiets. Le prévôt en uniforme s'approche du pirate qui semble diriger la commande et pose, transpirant de trouille, les questions d'usage réservées aux étrangers de passage.

Werk, vigilante mais calme, contemple la scène, son arme prête. Arzak vient se poster à ses côtés.

La réponse aux questions du prévôt ne se fait pas attendre: le pirate se saisit du malheureux et le roue de coups. Le reste de la bande se met alors à arroser la foule et les maisons avec leurs armes automatiques.

C'est la panique générale! On ramasse les morts et les blessés et l'on court se réfugier à toutes jambes à l'abri des maisons. À genoux, suppliant, le prévôt montre la Tour du doigt.

Le chef de la patrouille pirate ordonne à ses hommes de cerner la tour. Un homme s'approche, mais Werk actionne une télécommande et il est soulevé dans les airs, comme l'avait été Arzak au début de l'histoire... Contrarié, le chef de la patrouille lève les yeux vers la première vedette toujours suspendue dans le ciel et parle dans son portable...

À bord de l'autre engin, Kimorg Barbrax, lui-même, observe la scène avec



des jumelles électroniques...

Un tir venu du sommet de la Tour fait exploser un pirate... C'est la servante Werk qui tire. Un autre tir endommage la vedette au sol...

Les pirates courent se cacher derrière des abris de fortune...

Là-haut, Kimorg, qui voit très bien la tireuse ainsi qu'Arzak à ses côtés, grâce à ses jumelles, constate qu'il ne s'agit pas de la femme qu'il recherche... Il donne l'ordre à ses hommes de tirer un missile — qui explose à mi-chemin du sommet de la tour... L'homme qui flottait toujours à quelques mètres du sol choit lourdement.

Arzak, sauf mais étourdi par le choc, se relève parmi les décombres fumants. Werk est à nouveau blessée et inconsciente, il la charge sur son épaule et s'empare de l'arme, il va pour s'enfoncer dans les profondeurs encore intactes du bâtiment, mais prend le temps de brandir l'engin et de copieusement arroser la vedette de Kimorg qui s'était approchée et qui doit s'éloigner pour échapper aux projectiles.

Les pirates restés au sol arrosent à leur tour le bâtiment d'un feu d'enfer; Arzak doit cette fois se replier à l'abri des murs... Des lutins affolés fuient de tous côtés.

Les pirates sont entrés dans la Tour après avoir fait sauter la porte... Ils commencent à fouiller les pièces, pulvérisant tout sur leur passage.

Arzak réussit par miracle à échapper aux balles; Werk, qui a repris conscience, l'exhorte à emprunter un escalier qui monte vers le sommet à demi détruit de la Tour.

Elle lui murmure dans l'oreille qu'elle va le mener vers celui qui n'existe pas. Arzak ne comprend pas, mais, talonné par les pirates, il n'a d'autre choix que de grimper toujours plus haut.

Ils arrivent enfin au sommet... C'est bien sur un cul-de-sac! Par un trou dans la paroi, on aperçoit la vedette de Kimorg en embuscade; avec les pirates qui montent l'escalier, le guerrier semble ne plus avoir la moindre issue et s'apprête à vendre chèrement ses dernières secondes de vie.

Werk murmure à nouveau à l'oreille du guerrier qu'il doit absolument sauver Dame Charmaine et Petit-Domyo. Arzak, impassible mais en sueur, lui rétorque qu'étant donné qu'ils vont mourir dans moins de dix secondes, il ne sera pas en mesure de tenir la moindre promesse.

Pour toute réponse, Werk, d'un geste vague, désigne une étroite porte en bois à demi dissimulée par un repli de la maçonnerie. Elle sort une clé de dessous ses vêtements et la donne au guerrier.

Arzak pousse le battant, qui s'ouvre en grinçant sur une obscurité totale.

Brandissant son arme d'une main, il arrose les marches de l'escalier d'où parviennent la rumeur féroce des assaillants, puis l'ouverture sur la plate-forme de la Tour où la vedette de Kimorg tente une approche...

Son arme vide, il la jette et se précipite dans l'ouverture. La porte se referme derrière lui avec un claquement sec.

Les pirates se précipitent, ils tentent vainement d'ouvrir la porte.

Kimorg apparaît; on s'écarte... Il lâche une longue rafale sur la porte qui vole en éclats... Ne révélant que la surface du mur... Une autre rafale perce cette fois le mur lui-même, laissant apparaître le ciel et l'horizon lointain du mégadésert.

Kimorg, dégoûté, abandonne la poursuite – d'autant qu'un message d'une autre de ses patrouilles lui apprend qu'Azaelle Zoom a enfin été capturée près d'une vieille fabrique d'automates, au nord de la ville.

xxx

L'obscurité totale... Une lueur... On s'approche... On distingue une silhouette obscure, assise à l'intérieur d'un temple vaguement phosphorescent... Sous le capuchon pointu apparaît la lueur glauque d'un regard impénétrable, à travers deux fentes étroites.

xxx

Arzak, avec Werk toujours dans ses bras, est adossé à la porte.

(L'obscurité est censée être totale, mais on distingue leurs silhouettes)

Les coups sourds qui retentissent dans son dos s'estompent peu à peu, puis disparaissent.

ARZAK

Que fait-on maintenant?

WERK

Nous allons rechercher l'aide de celui qui voit mieux que les machines...

Arzak sursaute.

ARZAK

Tu veux dire... Ark-le-seul?

WERK

OUI! Celui qui n'existe pas.

ARZAK

Rien n'existe dans une telle obscurité.

Pour toute réponse, Werk fait s'entrouvrir les petites ouvertures latérales le long de son thorax. Une étrange mélodie s'en échappe, à mi-chemin entre la flûte et l'harmonica... Aussitôt, des dizaines de lucioles s'envolent de nulle part, répandant une lueur bleuâtre qui révèle un étrange décor...

Ils sont adossés à une paroi rocheuse absolument lisse, qui se perd dans l'obscurité, et reposent sur une sorte de plate-forme métallique fixée à la paroi, à laquelle est accostée une barque à la coque lourde et métallique elle aussi.

La barque flotte sur la surface obscure d'un lac aux eaux noires.

Une silhouette est à la barre, un werkmen.

LE WERKMEN

Qu'attendez-vous pour monter?

Arzak s'exécute...

LE WERKMEN

Tu ne me reconnais pas, pour toi tous les
werkmen se ressemblent, n'est-ce pas?

ARZAK

Je t'ai parfaitement reconnu.
Pourquoi as-tu tué le hors-loi?

LE WERKMEN

J'ai dû achever ton travail.
Il s'était réveillé et tentait de faire
un trophée avec ma tête!

On suit la barque dans laquelle Werk est allongée, à peine consciente.
Arzak lui, est assis à l'arrière et tente vainement de percer l'obscurité
au-delà de la sphère de lumière générée par le ballet gracieux des
lucioles.

Il finit cependant par distinguer une lueur... Une île minuscule et escarpée...
À son sommet, un temple de cristal légèrement luminescent... L'étonnement se
lit sur les traits habituellement impassibles du guerrier.

LE WERKMEN

Tu vois, Celui-qui-n'existe-pas
existe vraiment!

XXX

La maîtresse des lieux, la jolie Princesse Azaelle Zoom, contemple avec
dégoût Kimorg attablé devant un amoncellement de victuailles et en train de
s'empiffrer.

KIMORG

Où sont la femme et l'enfant?

AZAELE ZOOM

Je ne sais pas... En lieu sûr, j'espère.

KIMORG

Je peux vous torturer.

AZAELE ZOOM

Je peux résister à la torture!

Kimorg n'arrive pas à faire parler la jeune femme... Il décrit alors à
Azaelle Zoom ce qu'il va faire de Tassili, une fois qu'il aura capturé
la femme et le fils du Président Borlow... Il a l'intention d'en faire des
boucliers humains inexpugnables pour la base de conquête qu'il compte faire
de Tassili pour toute cette portion de l'espace... Un empire pirate qui

mettra les mondes de la fédération à feu et à sang.

Azaelle Zoom lui demande pourquoi il a tant de haine envers Desmezz?
Kimorg mord à pleines dents dans une cuisse de poule des sables, rote et éclate de rire... Puis il explique qu'il veut se venger de l'humiliation dont il a été victime lorsqu'il était enfant, lorsque sa famille a été chassée de la planète «s'Oued» ainsi que son peuple. Tous abandonnés par le pouvoir central de la planète Demeszz, après la révolte des Flaine...

AZAELE ZOOM

Mais, la planète s'Oued appartenait
aux Flaines, ils n'ont fait que reprendre
leur bien!

KIMORG

Et vous, êtes-vous prêts à rendre
Tassili aux werkmen?

Azaelle Zoom ne répond pas...

Kimorg éclate de rire.

KIMORG

Moi, je tiens enfin ma vengeance...
Et je ne la lâcherai pas!

xxx

Arzak est assis en tailleur, face à la silhouette encapuchonnée d'Ark-le-seul. Werk repose, apparemment endormie, entre deux piliers. Le werkmen est resté dans l'embarcation et attend, impassible.

Le guerrier questionne l'étrange personnage. Où sont les fugitifs? Où est son ptéro? Qu'est devenue la maîtresse des lieux? Est-il vrai qu'il voit tout ce qui se passe à la surface, mieux que les merveilleuses machines de la Princesse des lieux? Ne serait-il qu'un vieux fou perdu dans le rêve absurde d'une espèce en voie de disparition?

Aucune réponse...

Dans l'ombre du capuchon, les yeux d'un blanc laiteux du méditant restent sans expression.

ARZAK

Il prétend tout voir... Et il est aveugle...
Serait-il sourd et muet de surcroît?

La voix faible de Werk s'élève alors dans un murmure.

WERK

Il ne te répondra pas... Il ne répond... Jamais...
Tu dois seulement être calme... Très calme...

Les branchies de Werk s'ouvrent à nouveau... Une nouvelle mélodie s'élève, un son différent, comme les notes grêles de deux verres en cristal qui s'entrechoquent doucement.

Le guerrier s'est immédiatement endormi...

Il rêve...

Dans ce rêve, on voit la capsule lancée par Wang-Xu atterrir avec le grand parachute orange qui s'affale doucement sur le sable...

WERK

(VOIX OFF)

Ça, c'était il y a quelques heures,
quand Wang-Xu a éjecté les fugitifs.

ARZAK

(VOIX OFF)

Tu avais raison... Ark-le-seul a tout vu...

Une ouverture se fait sur le côté de l'engin et un enfant sort dans la lumière aveuglante du désert ...

ARZAK

(VOIX OFF)

L'enfant? Petit-Domyo?

WERK

(VOIX OFF)

En effet c'est lui!... Mais c'est curieux...
Je ne vois pas la mère...

L'enfant marche sur le sable et s'éloigne, petite silhouette écrasée de solitude, tête nue, un petit sac de couleur vive accroché dans son dos.

Un sifflement ténu retentit soudain, venant du ciel... L'enfant lance un regard inquiet par-dessus son épaule... Une vedette pirate (celle que l'on connaît déjà, rafistolée, sur-armée et bourrée de pirates patibulaires) croise à haute altitude. Le doigt crasseux d'un pirate se pose soudain sur le signal émis par le scanner... Cris de triomphe des bandits, satisfaits d'avoir enfin trouvé leur proie.

L'appareil amorce sa descente vers le sol... L'enfant se met à courir, mais ses petites jambes peinent... Il trébuche...
Il va tomber... Le sifflement se rapproche.

La petite silhouette se nimbe soudain d'une lueur dorée... Des filaments brillants s'échappent de son sac à dos!

ARZAK

(VOIX OFF)

Werk! C'est quoi ça?

WERK

(VOIX OFF)

Aucune idée! Je ne... Ho! Regardez!

Des ailes brillantes se mettent soudain à pousser dans le dos de l'enfant... Il s'élève enfin comme un immense papillon et disparaît brusquement, comme effacé de l'image...

La vedette des pirates atterrit... On revoit la scène qui décrit leur déconvenue.

(FONDU-ENCHAÎNÉ)

Arzak se réveille... Il est allongé dans la barque en fer... Werk est à la barre... Le werkmen à l'avant scrute l'obscurité. La musique continue de maintenir les lucioles... Arzak est heureux de voir Werk rétablie.

WERK

Ark-le-seul m'a guérie.

Arzak lui parle de ce qu'il a vu en rêve. Werk confirme qu'ils ont rêvé ensemble... Elle ajoute qu'Ark-le-seul lui a demandé de l'emmener vers la mère et l'enfant.

WERK

La mère? Mais... N'a-t-elle pas disparu?

Werk répond que même Ark-le-seul ne sait pas. Il sent qu'elle est sur Tassili et qu'en même temps, elle n'y est pas... Il lui est arrivé quelque chose de grave, mais c'était en dehors de cette planète.

WERK

En dehors du temps et de l'espace.

Arzak, perplexe, ne peut rien obtenir de plus de Werk ...

La barque vient en effet de s'échouer sur une plage de sable phosphorescent. Le guerrier, curieux, descend et fait quelques pas; il s'accroupit et fait couler entre ses doigts un sable qui émet une lueur dorée.

Il se retourne pour poser une question à Werk, mais s'aperçoit que la barque et son nuage de lucioles sont en train de disparaître dans l'obscurité.

Arzak n'a d'autre choix que d'avancer sur la légère pente sableuse.

Il se heurte soudain à un mur métallique, sombre, lisse et brillant.

Après avoir longé la paroi, il s'aperçoit qu'il est en présence d'une structure carrée d'une trentaine de mètres de côté; il finit par trouver une porte hermétiquement close.

Après plusieurs tentatives avortées et un moment de découragement, le guerrier a l'idée d'essayer la clé que lui a donné Werk.

La clé fonctionne!

La porte s'ouvre sur une assez grande pièce carrée (en fait de la taille de la construction métallique.)

La pièce est plongée dans une pénombre lumineuse, de nombreuses fenêtres aux volets de bois délavés par le soleil et gauchis par la chaleur font le tour de la pièce. Les claires-voies sont soigneusement fermées, laissant passer des rais de lumière solaire qui dessinent des entrelacs sur un parquet de bois aux planches usées.

Arzak referme à clé la porte métallique (il laisse la clé dans la serrure) et contemple la pièce avec attention... Un grand lit de bois trône au centre de la pièce... Une forme humaine y est allongée.

Au pied du lit, une table de bois est dressée; carafe d'eau fraîche, reliefs de repas...
Un sac à dos aux couleurs vives est accroché au dossier de la chaise.

Arzak s'approche du lit et se penche vers la forme endormie.

ARZAK

Petit-Domyo !

En se redressant, il contemple à nouveau la pièce, voit les reliefs du repas puis le sac à dos; il l'ouvre et fourrage un instant dans un amas de rubans aux couleurs ternes, emmêlés inextricablement. Déçu et perplexe, il referme le sac et se dirige vers une porte en bois, l'ouvre et sort.

Une véranda légère en bois desséché fait le tour d'une construction en pisé d'un blanc ocré... Autour, c'est le mégadésert, éblouissant de soleil, à perte de vue...

De plus en plus inquiet, le guerrier revient à l'intérieur de la maison... Il se dirige vers l'enfant endormi et le réveille doucement en lui posant la main sur l'épaule.

Petit-Domyo ouvre les yeux et a un mouvement de recul en voyant l'étrange inconnu qui se penche sur lui. Arzak le rassure comme il peut et lui pose quelques questions: Où sommes nous? Où est ta maman? etc...

Mais l'enfant se contente de réclamer à boire (Arzak rongeant son frein lui verse un verre d'eau). Petit-Domyo tient ensuite à lui montrer son joli jeu vidéo (deux combattants minuscules en 3D qui s'affrontent au sabre dans un espace virtuel).

Bien qu'impatient, Arzak se laisse prendre, fasciné face à ce spectacle nouveau pour lui. Il rit avec l'enfant, un instant oublieux de l'étrange situation dans laquelle ils se trouvent.

Soudain la pièce devient sombre. Inquiet, il se lève, va à la porte, et sort...

Le «Ténébrax», l'immense vaisseau de Kimorg Barbrax, est là! Sa quille monumentale n'est qu'à quelques centimètres du faite de la maison...

xxx

Nous sommes dans la vaste salle de pilotage du «Ténébrax».

Kimorg, triomphant, entouré de son état-major patibulaire, marche de long en large, Petit-Domyo dans les bras...

Arzak et Azaelle Zoom sont sous la surveillance de quelques pirates bardés d'armes.

Kimorg explique à Arzak qu'il avait enregistré sa signature ADN et que le système de surveillance dont il a entouré Tassili ne lui donnait aucune chance de s'échapper. Il est cependant fort heureux que sa capture lui ait également permis de retrouver la première moitié de son trésor de guerre...

Kimorg cajole Petit-Domyo pour qu'il lui révèle où se trouve la deuxième moitié... Sa mère... L'enfant réclame des bonbons, puis le chapeau particulièrement amusant d'un des pirates, et enfin sa console vidéo avec laquelle il commence à jouer, au grand désespoir du pirate.

Petit-Domyo cesse enfin de jouer avec sa console et montre le sac à dos posé au sol.

PETIT-DOMYO

Ma maman est là!

Kimorg, qui n'en croit pas un mot, bien sûr, est rouge de colère contenue... Ses hommes, par acquit de conscience, mais hilares, entreprennent cependant de fouiller le sac... Ils en sortent un fouillis de rubans qui se répandent sur le sol comme des serpentins. Les pirates commencent à jouer avec les rubans, mais les choses prennent une étrange tournure lorsque les fines bandes se mettent à coller aux doigts des pirates, puis à tous leurs membres, les entravant peu à peu dans une étreinte invincible; c'est la panique! Mais aucun bandit n'en réchappe!

Seul Kimorg a réussi à s'enfuir grâce à l'enfant, dont il se sert comme bouclier contre l'attaque des serpentins... Le pirate s'enfuit dans le labyrinthe des coursives, poursuivi par Arzak et Azaelle Zoom.

Le bandit parvient à s'enfermer dans la salle des machines. De là, il a la possibilité de commencer une manœuvre de décollage... Les moteurs se mettent à gronder.

À la stupeur de Kimorg, le vaisseau ne parvient cependant pas à s'élever... Ce sont encore les rubans qui ont plongé dans les profondeurs du sol du désert et qui empêchent le vaisseau de décoller!

Commence alors une lutte farouche entre Kimorg et la puissance des moteurs, et les rubans qui s'accrochent, en un incroyable réseau, au sous-sol rocheux du mégadésert. Mais les rochers eux-même finissent par céder, ils sont arrachés du sol un à un comme des dents monstrueuses.

Le pirate pousse un cri de victoire.

Arzak et Azaelle Zoom, qui ont fait un long détour dans le labyrinthe du vaisseau pour le prendre à revers, sont à deux doigts de désespérer.

Un des rubans, cependant, a pu pénétrer à l'intérieur de la maison... Il va s'accrocher à la clé qu'Arzak a laissée dans la porte métallique.

Aussitôt, la situation change! Un seul ruban bien arrimé à la clé suffit à contrecarrer la puissance des moteurs. Le pirate furieux a beau augmenter la puissance encore et encore, rien n'y fait!

Un des moteurs finit même par exploser... Le gigantesque vaisseau se couche sur le flanc... Vaincu!

Arzak et Azaelle Zoom arrivent enfin en vue du poste de pilotage.

Barbax est un adversaire coriace, il réussit à prendre un instant Azaelle Zoom en otage, mais Arzak avec courage renverse la situation. Barbax reprend l'avantage et Azaelle Zoom sauve la vie d'Arzak au péril de la sienne.

Ces aller-retour incessants et dramatiques sont comme une sorte de flirt ; les actions violentes et les regards font se nouer entre Arzak et Azaelle Zoom l'amorce d'une relation amoureuse subtile et non-dite.

Ils finissent par capturer le bandit et récupérer Petit-Domyo, sain et sauf.

xxx

Albatre,

(Capitale de la confédération Desmezz)

Palais présidentiel,
Grand salon d'honneur.

Petite réception, organisée par le président Crawl Borlow en l'honneur de la Princesse Azaelle Zoom, Marquesse de Thor Bellevue, Ambassadrice permanente de la confédération Desmezz sur Tassili.

Azaelle Zoom, en uniforme de cérémonie, traverse la foule des invités vers une petite plateforme où l'attendent quelques officiels debout... Le président Borlow, sa femme Dame Charmaine... Petit-Domyo est assis aux pieds de sa maman et joue avec sa console 3D.

Le président félicite Azaelle Zoom pour le sauvetage de sa femme et de son fils.

Azaelle Zoom garde les yeux baissés, très cérémonieuse.

Gros-plan sur l'étui de cuir qu'elle porte à la ceinture... Le bouton est dégrafé.

Dame Charmaine insiste sur le fait que, sans la présence d'esprit d'Azaelle Zoom qui, malgré la destruction de certains appareillages de son laboratoire, a réussi à inverser le processus de dérèglement du Champ Psychomorphe de maintenance atomique, elle serait toujours prisonnière des dimensions interstitielles dans lesquelles l'absence d'antidote l'avait plongée.

UN SAVANT

Quelques heures de plus et le processus
eut été irréversible!

UN OFFICIEL

C'est quand même grâce à cette anomalie
que Sa Majesté a empêché ce bandit de Kimorg
de s'échapper avec Petit-Domyo!

CRAWL BORLOW

Peut-être, mais je préfère tenir ma chère
épouse dans mes bras telle qu'elle est,
plutôt que sous la forme d'un amas
de rubans multicolores.

Les courtisans éclatent de rire...

Azaelle Zoom semble ailleurs... Elle sort soudain une arme de l'étui qu'elle porte à la hanche et la braque sur le président.

Stupeur générale! Cette femme est folle! Arrêtez-la! Au secours!

AZAELE ZOOM

Cet homme ! Et cette femme !

Elle fait pivoter son arme vers Dame Charmaine affolée...

AZAELE ZOOM

Et cet enfant !

Elle dirige sa ligne de mire en direction de Petit-Domyo (un silence mortel s'est abattu sur l'assistance)

AZAELE ZOOM

Sont des épines empoisonnées plantées dans mon cœur ! Et... Mesdames... Messieurs... Je n'ai d'autre choix que de les... En arracher !

Et elle tire, tire, tire encore... Le vacarme des détonations se mêle aux cris d'horreur et de douleur...

Silence...

Nouveau rire des courtisans... En fait, rien ne s'est passé, tout le monde se dirige vers les rafraîchissements en devisant paisiblement.

Une larme coule sur la joue d'Azaelle Zoom. Discrètement, elle referme l'étui de son arme et se dirige elle aussi vers la foule des courtisans.

Le président s'adresse à elle.

CRAWL BORLOW

Allez-vous rester parmi nous,
Princesse Azaelle Zoom ?

Mais Azaelle Zoom préfère retourner sur Tassili, elle rappelle le rôle important joué par Arzak et Werk dans la résolution du drame... Elle parle de Tassili, de sa beauté sauvage, de son incroyable pauvreté... La fédération se doit d'aider ce territoire lointain et oublié. Au cours de cette aventure, elle a réalisé qu'elle était restée cloîtrée dans sa Tour beaucoup trop longtemps... Il était temps pour elle de se rattraper, et d'entreprendre enfin quelque chose d'utile pour cette planète déshéritée.

Applaudissements.

(FONDU-ENCHAÎNÉ)

C'est le crépuscule sur le mégadésert.

Arzak et Azaelle Zoom, sur la terrasse, au sommet de la Tour en cours de reconstruction... Quelques lutins accomplissent des tâches de maçonnerie... L'un d'eux a tant bien que mal rafistolé le gramophone. Une mélodie nasillarde et mélancolique s'élève dans l'air nocturne

Azaelle Zoom est triste... Arzak est à ses côtés. Silencieux, il contemple le mégadésert... Elle finit par confier au guerrier ce qu'elle a sur le cœur...

Elle n'est pas meilleure que cet affreux pirate...

Il y a deux ans, elle était fiancée à Crawl Borlow, amoureuse à en

mourir, et si merveilleusement heureuse devant un destin qui s'annonçait radieux. Elle avait donné tant d'énergie pour qu'il soit élu à la tête de la fédération... Mais pour des raisons d'alliance politique, il l'avait abandonnée pour épouser Charmaine.

Folle de rage et de dépit, elle s'était volontairement exilée sur cette planète perdue, remâchant sans fin sa peine et son désir de vengeance, cloîtrée dans la Tour de Ville Rouge... Ne répondant à aucun message, aucun rapport (Arzak lève les yeux au ciel), comme enterrée vivante en compagnie de Werk.

Et lorsqu'elle avait appris que la femme et l'enfant de celui qui l'avait trahie et abandonnée étaient à la portée de sa main, elle avait été tentée de se venger sur ces deux innocents... Son intention avait été de récupérer la femme et l'enfant et de les livrer aux pirates.

Dieu merci, le destin avait arrangé les choses bien différemment, le triste spectacle de la haine stérile et grotesque de Kimorg Barbax lui avait fait prendre conscience de son propre égarement. Elle en était heureuse, bien que toujours choquée d'avoir eu des pensées aussi terribles...

Arzak comprend qu'elle l'a utilisé pour avoir Dame Charmaine et Petit-Domyo à sa merci... Azaelle Zoom s'écarte du guerrier et lui demande de ne plus la revoir.

ARZAK

Pour toujours?

AZAELE ZOOM

Pour un certain temps... Mais il paraît
que le temps s'écoule différemment,
lorsque l'on survole le mégadésert sur
le dos d'un grand ptérodelphe.

Arzak soupire. Sans prononcer une parole, il enlace Azaelle Zoom et l'embrasse.

Un léger sourire étire fugitivement ses lèvres tannées par le soleil du Mégadésert, et il se laisse tomber dans le vide...

Azaelle Zoom pousse un cri et se précipite vers l'endroit où a disparu le guerrier...

Mais c'est pour voir Arzak, monté sur son ptérodelphe et qui file en direction du désert... Pour disparaître peu à peu dans le lointain.

XXX

Une ombre médite entre les colonnes du temple de cristal... Ark-le-Seul a en lui la vision d'Arzak, survolant le désert...

FIN.

- | | | | | | |
|----------------|---|----------------|--|------------|--|
| 3 | Version alternative de la planche 6, case 1 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> (2008), encre de Chine et techniques numériques. | 145 | <i>La nécropole werg</i> (2010), planche 8 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 155 | <i>Système de défense</i> (2010), planche 48 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. |
| 4 | <i>Les Dents du désert</i> (2009) illustration de couverture d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> , acrylique sur toile. | 146 | <i>Arzak et le werg</i> (2010), planche 9 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 156 | <i>Épée et poignard</i> (2010), planche 61 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. |
| 134-135 | <i>Mesa rouge</i> (2009), acrylique sur toile. | 147 | <i>Vole la tête du voleur de tête</i> (2010), planche 10 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 157 | <i>Cristal</i> (2009), acrylique sur toile. |
| 136 | ↑ <i>Destruction illégale d'une idole</i> (2009), rotring et techniques numériques. Extrait du carnet promotionnel Arzak. | 148 | <i>L'Arpenteur et les coupeurs de têtes</i> (2010), planche 11 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 158 | ↑ <i>Rouge et Bleu</i> (2010), encre de Chine et encres de couleur.

↓ <i>Grand Château</i> (2010), encre de Chine et encres de couleur. |
| 137 | <i>Arzak debout</i> (2009), encre de Chine et encres de couleur. | 149 | <i>Malaise dans la salle du Trône</i> (2010), planche 30 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 159 | ↑ <i>Bivouac</i> (2009), encre de Chine et encres de couleur.

↓ <i>Dragon rayé</i> (2009), encre de Chine et encres de couleur. |
| 138 | <i>Le Tronic Rapidoo</i> (2009), acrylique sur toile. | 150-151 | <i>Échappée belle</i> (2010), planche 18, case 2 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 160 | ↑ <i>Comptoir B</i> (2009), encre de Chine et encres de couleur.

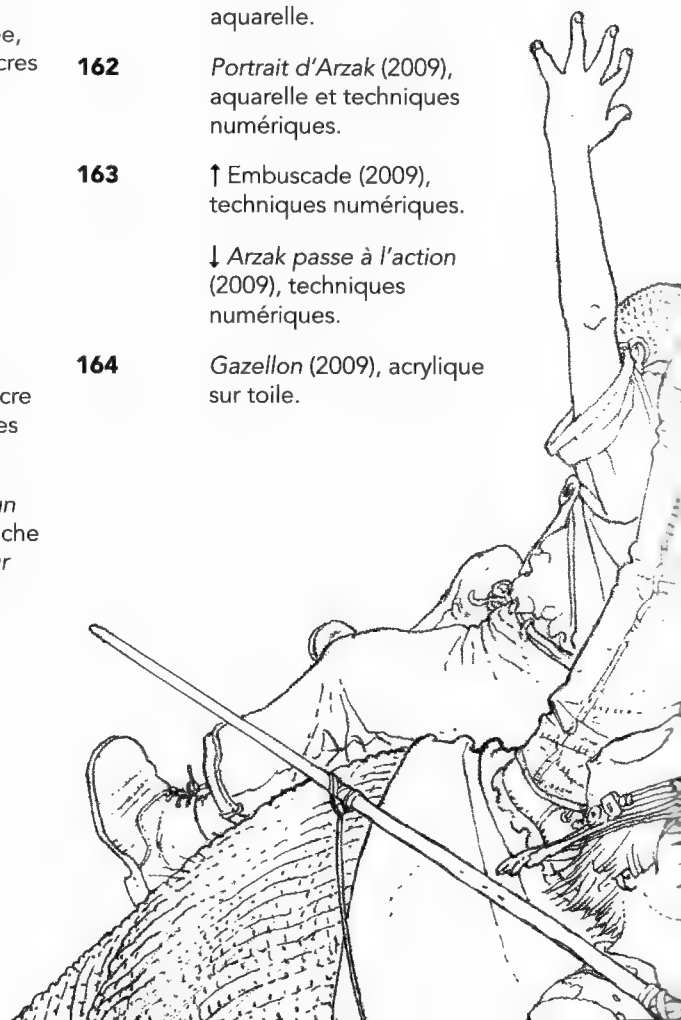
↓ <i>Bar vide</i> (2009), encre de Chine et encres de couleur. |
| 139 | <i>Moebius / Arzak, le retour</i> (2009), rotring et techniques numériques. Extrait du carnet promotionnel Arzak. | 152 | <i>Permis de séjour</i> (2010), planche 42 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 161 | <i>Réparations</i> (2009), encres de couleur et aquarelle. |
| 140 | ↑ <i>La marche d'Arzak</i> (2010), aquarelle et encres de couleur.

↓ <i>Vol Rouge</i> (2010), aquarelle et encres de couleur. | 153 | ↑ <i>Ouvre-moi</i> (2010), planche 43, case 1 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur.

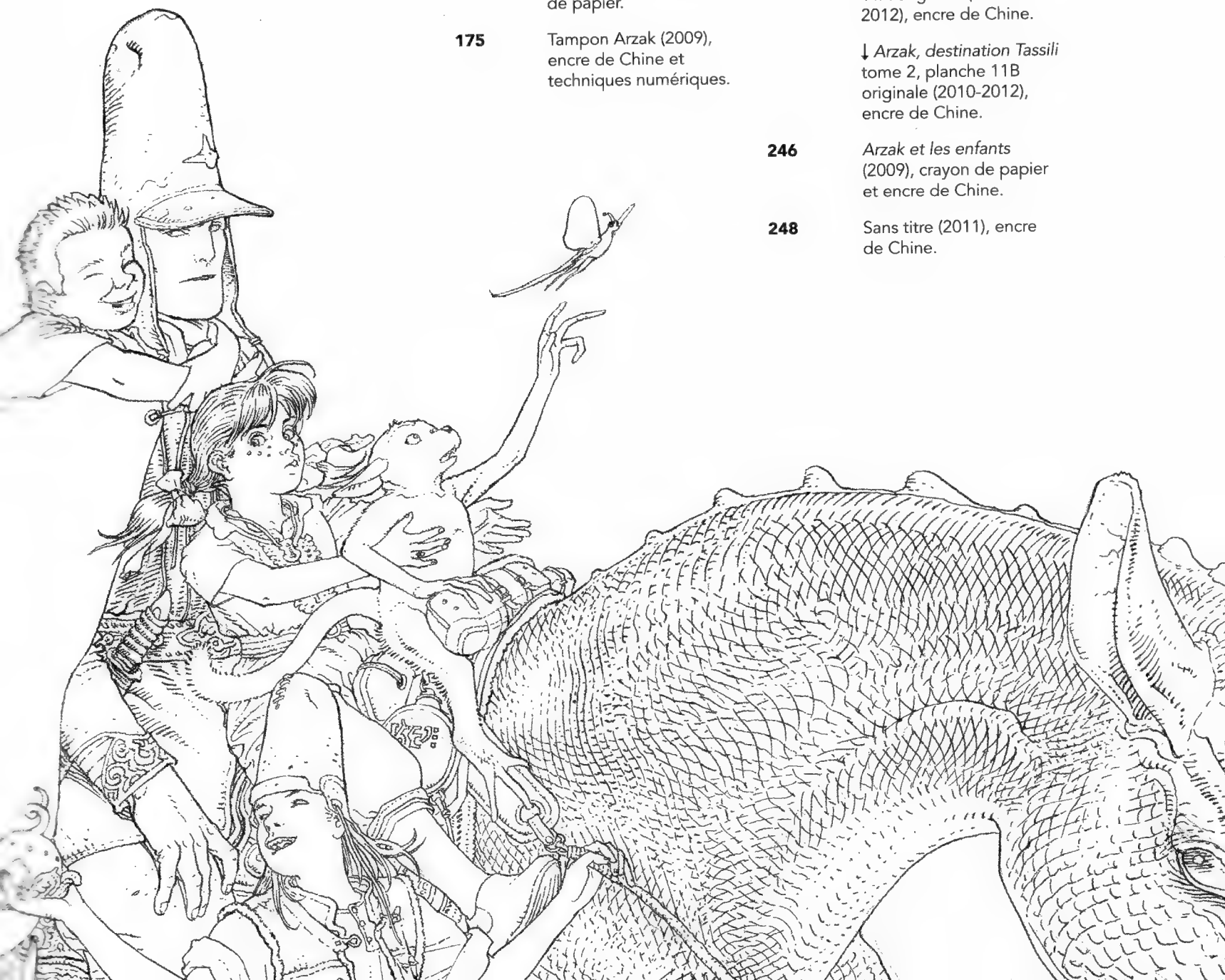
↓ <i>Planche 43, case 1 d'Arzak l'Arpenteur</i> retravaillée (2010), encre de Chine et techniques numériques. | 162 | <i>Portrait d'Arzak</i> (2009), aquarelle et techniques numériques. |
| 141 | ↑ <i>Vol maïs</i> (2009), encre de Chine et encres de couleur sur papier maïs.

↓ <i>Sans titre</i> (2010), aquarelle et encres de couleur. | 154 | <i>Une porte bleue sur un sol rouge</i> (2010), planche 43 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | 163 | ↑ <i>Embuscade</i> (2009), techniques numériques.

↓ <i>Arzak passe à l'action</i> (2009), techniques numériques. |
| 142 | <i>Le Rapidoo et les Pirates</i> (2010), planche 2 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | | | 164 | <i>Gazellon</i> (2009), acrylique sur toile. |
| 143 | <i>Bang Bang Bang</i> (2010), planche 3 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | | | | |
| 144 | <i>L'œil d'Ark-le-seul</i> (2010), planche 6 d'Arzak <i>l'Arpenteur</i> retravaillée, encre de Chine et encres de couleur. | | | | |



- 165** ↑ *Trip* (2009), crayons et encre de Chine sur toile.
↓ *L'arrivée* (2009), encre de Chine sur toile.
- 166-167** *Bain de lait* (2010), encre de Chine.
- 168** *Manteau bleu (ou Tableau de Maître)* (2009), acrylique sur toile.
- 169** Version alternative de la planche 1 d'Arzak *l'Arpenteur* (2009), encre de Chine et techniques numériques.
- 170** Arzak *l'Arpenteur*: planche 12 retravaillée (2010), encre de Chine.
- 171** Arzak *l'Arpenteur*: planche 13 retravaillée (2010), crayon de papier et encre de Chine.
- 172** *Touché* (2010), planche 21 d'Arzak *l'Arpenteur* retravaillée, encre de Chine et crayon de papier.
- 173** ↑ Arzak *l'Arpenteur*: planche 1 et 2 alternatives (2008), encre de Chine et techniques numériques..
✓ *Les fouines de sable* (2008), version alternative de la planche 24 d'Arzak *l'Arpenteur*, encre de Chine.
↘ *Hyper espace* (2008), version alternative de la planche 27 d'Arzak *l'Arpenteur*, encre de Chine.
- 174** *Épée* (2010), planche 27, case 4 d'Arzak *l'Arpenteur* retravaillée, encre de Chine et crayon de papier.
- 175** Tampon Arzak (2009), encre de Chine et techniques numériques.
- 176-177** *La boîte à monstres* (2010) planche 60, case 5 d'Arzak *l'Arpenteur* retravaillée (2010), encre de Chine.
- 222** ↑ Arzak, destination Tassili tome 2, planche 6A originale (2010-2012), encre de Chine.
↓ Arzak, destination Tassili tome 2, planche 6B originale (2010-2012), encre de Chine.
- 223** ↑ Arzak, destination Tassili tome 2, planche 9A originale (2010-2012), encre de Chine.
↓ Arzak, destination Tassili tome 2, planche 9B originale (2010-2012), encre de Chine.
- 224** ↑ Arzak, destination Tassili tome 2, planche 11A originale (2010-2012), encre de Chine.
↓ Arzak, destination Tassili tome 2, planche 11B originale (2010-2012), encre de Chine.
- 246** Arzak et les enfants (2009), crayon de papier et encre de Chine.
- 248** Sans titre (2011), encre de Chine.



DESSINS & SCÉNARIO

Jean Giraud Moëbius

DIRECTION ÉDITORIALE

Isabelle Giraud

CRÉATION MAQUETTE & MISE EN PAGE

Nausicaä Giraud

Claire Champeval

Merci à Raphaël Giraud et Coraline Nostrom,
pour leur contribution à cet ouvrage, et à Loulette†,
dont les aptitudes dactylographiques auront permis
de retranscrire les manuscrits de Jean.



RETROUVEZ-NOUS
SUR WWW.MOEBIUS.FR



J'AI L'AUTORISATION DE LA
BOURGMESTRA... OUVRE-MOI!

JE SUIS AU COURANT... IL PARAÎT
QUE VOUS DÉSIREZ ENTRER À
L'INTÉRIEUR DE LA TOUR...



KARMEL FRILEUSDAC

DIT PROLOZDAK

Horrible traflicant
de crânes werg



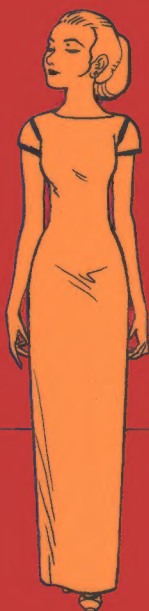
DOMYO

Prince héritier de la
confédéraion Desmezz



DAME CHARMAINE

Épouse du Prince d'Atkinson
et mère de Domyo



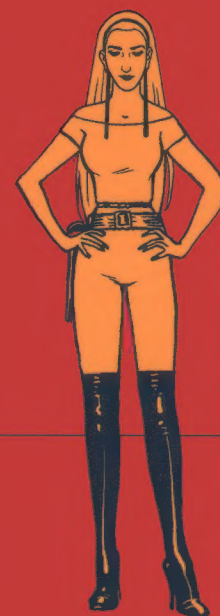
AZAELE ZOOM

Centralisatrice de la Tour
de Transfert à Redmont



WERGA

Assistante werg
d'Azaelle Zoom



EGLAND TRIZZ

Nouvelle Bourgmestra
de Redmont

MOEBIUS

ARZAK

DESTINATION TASSILI
CORPUS FINAL

Chevauchant son infatigable ptérodelphe,
Arzak sillonne sans relâche les étendues minérales, survole les sables
surchauffés, explore gorges et ravins. Rien n'échappe à son regard éveillé,
le moindre lézard de roche, les plaques d'herbes tueuses...
Que les loups et les agneaux de Tassili s'égorgent et s'entredévorent en paix !
Une seule chose alerte son œil vigilant : **l'anomalie** !



Dans cette édition corpus :

Tome 1

ARZAK L'ARPEUTEUR

Une odyssée cosmique dans sa version couleur, sans bulles,
accompagnée d'un texte narratif.

Tome 2

LA MOLÉCULE D'IMMORTALITÉ

Les trente premières planches dessinées
sans textes, en noir et blanc.

Et en bonus...

Un dossier d'illustrations, les textes de Moëbius
et un cahier de recherches scénaristiques.



PRIX TTC FR: 39 €

ISBN : 978-2-908-76675-2



WWW.MOEBIUS.FR





MOEBIUS
ARZAK
DESTINATION TABSILI

« LA MARCHÉ D'ARZAK »
JEAN GIRAUD MCEBIUS, 2010

52/100



LIBRAIRIES
BRÜSEL
EST. 1994